

Opinnäytetyö (AMK)

Viestintä

Elokuva

2010

Jussi Toppari

KUVASUUNNITTELUN KÄYTÄNNÖISTÄ



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

Turun ammattikorkeakoulu

Viestintä | Elokuva

Opinnäytetyön valmistumisajankohta: syksy 2010 | Sivumäärä 69

Ohjaajat: Outi Hyytinen, Pekka Aine, Vesa Kankaanpää

Tekijä: Jussi Toppari

KUVASUUNNITTELUN KÄYTÄNNÖISTÄ

Opinnäytetyöni käsittelee kuvasuunnittelua henkilökohtaisten kokemusteni kautta. Pohjatietonsa se ammentaa koulutuksestani, elinikäisestä kiinnostuksestani sarjakuvia kohtaan ja asiaa käsittelevästä kirjallisuudesta. Se alkaa pohtivalla osuudella, jolla pyrin asettamaan kuvasuunnittelun osaksi suurempaa kokonaisuutta maailmassa ja elokuvan tekoprosessissa.

Tutkielmani esittelee kuvasuunnittelun eri aspekteja alkaen sen syntyhistoriasta, edeten sen käyttötarkoitusten- ja tapojen kautta osioon, joka käsittelee kuvasuunnitelmien toteutusta. Työn pääpainopiste on käytännön kuvasuunnittelun toteutustapojen tekijälähtöisessä pohdiskelevassa esittelyssä. Työssä painotetaan ratkaisumahdollisuuksien runsautta, sitä, ettei valmiita ratkaisuja ole, vaan jokaisen on löydettävä oma tapansa tehdä kuvasuunnitelmia ja elokuvia. Toisten kokemuksista voi kuitenkin halutessaan ottaa opiksi.

Kuvasuunnittelun ja yleisemmin kuvakerronnan konventioita ja käsitteistöä pyritään käsittelemään asioista aiemmin tietämättömille ymmärrettävällä tavalla. Kuvakerrontaa tuntemattomalle opinnäytetyöni voi ehkä toimia oppaan kaltaisena johdatuksena aiheeseen.

Tekstin tukena olen käyttänyt kuvia, kun se on tuntunut tarpeelliselta esimerkin selventämiseksi. Työn loppuun olen liittänyt sarjakuvamuotoisen portfolioni, joka osaltaan selvittää omaa taustaani sarjakuvien parissa ja elokuvakoulussa.

ASIASANAT:

kuvasuunnittelu, kuvakerronta, visualisointi, storyboard, piirtäminen, kuvaus, elokuva

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Media Arts | Film Art

Completion of the thesis: fall 2010 | Total number of pages 69

Instructors: Outi Hyytinen, Pekka Aine, Vesa Kankaanpää

Author: Jussi Toppari

KUVASUUNNITTELUN KÄYTÄNNÖISTÄ

My thesis is about visual planning of films. It is based on my own experiences in the film and media field, my enthusiasm in comic art, my education and selected literature on the subject. It begins with a philosophical introduction, which aims to pose previsualization and storyboarding in relation to the film making process and the workings of the world at large.

The work goes through the different aspects of storyboarding, from its early history, through its various purposes and forms to a wider section about the actual practice of visual planning. The emphasis is on explaining the processes of previsualization from the point of view of a film maker. Personal thoughts and opinions have been presented along the way, as they have emerged. The multitude of possibilities in film making, and the view that everyone has to find their own solutions is presented to avoid viewing of examples as a set of rules.

The terminology and conventions are expressed so that they should be understandable to a person not previously familiar with them. Pictures are used alongside the text where needed to clarify an example. After the thesis there is my portfolio in a comic book form, to show my background in visual story telling.

KEYWORDS:

visual planning, pre-visualizing, visual story-telling, storyboard, film making, cinematography

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
1.1 Pohdiskelua ja taustaa	6
2 KUVASUUNNITTELUN ALKUJUURET	11
3 MITÄ, MIKSI, KUKA, MILLOIN JA MITEN	20
3.1 Teksti, kaavio ja kuva	21
3.2 Käyttötarkoituksia	24
3.3 Lähestymistapoja	26
3.4 Työnjako ja ajoitus	30
4 KÄYTÄNTÖJÄ	32
4.1 Kuvakoot	33
4.2 Kuvakulmat	38
4.3 Kameran liikkeit	45
5 KOMPOSITIOSTA	49
6 SYVYYSVAIKUTELMASTA	54
7 PIIRTÄMISESTÄ	57
8 LOPUKSI	60
LÄHTEET	62

LIITTEET

- Liite 1. Opinnäytetyön kansilehti
- Liite 2. Tiivistelmä
- Liite 3. Vieraskielinen tiivistelmä
- Liite 4. Sisällysluettelo
- Liite 5. Lähdeluettelo
- Liite 6. Portfolio

KUVAT

Kuva 1. Paul Morrissey: Trash still-kuva	16
Kuva 2. Bayeux'n seinävaate, valokuva	18
Kuva 3. Gertie the Dinosaur-juliste	20
Kuva 4. Alfred Hitchcock, storyboard, piirros	22
Kuva 5. Lukas Moodysson, Hål i mitt hjärta, still-kuva	24
Kuva 7. Janne Rehmosen ja Topparin pohjapiirros	27
Kuva 8. Rehmosen storyboard, piirros	28
Kuva 9. Topparin storyboard-luonnos	32
Kuva 10. Topparin storyboard-luonnos	35
Kuva 11. Akira Kurosawan maalaus: Ichimonji	36
Kuva 12. Kurosawan maalaus: Lady Kaede	36
Kuva 13. Still-kuva Kurosawan elokuvasta Ran	37
Kuva 14. Topparin piirros: kuvakoot	41
Kuva 15. Topparin piirros: pakopiste	49
Kuva 16. Topparin piirros: kultainen leikkaus	56
Kuva 17. Topparin piirros: keskitelty sommitelma	57
Kuva 18. Topparin piirros: esimerkki kultaisesta leikkauksesta	58
Kuva 19. Topparin piirros: tilaa katseelle	59
Kuva 20. Topparin piirros: jättiläissiseli	59
Kuva 21. Topparin piirros: varjostus	62

1 JOHDANTO

Lähestyn kuvasuunnittelua kaukaa, selvittäen omaa ajatuksenkulkuani sen suhteen. Pohdin sen asemaa osana elokuvantekoprosessia. Työni perustuu siihen, mitä olen opiskeluni aikana oppinut ja sisäistänyt. Suuri osa näkemyksistäni on kehittynyt projektien ja tekemisen myötä. Lienee sanomattakin selvää, että katsomani elokuvat ja lukemani kirjat ja sarjakuvat ovat vaikuttaneet ajattelutapaani. Kerron kuvasuunnittelusta melko omakohtaisesti, mutta asiat, joista kirjoitan, eivät tietenkään ole itseni keksimiä. Monet asiat, kuten kuvakokoja käsittelevä osio on itselleni jo niin syvälle syöpynyttä tietoa, että tarkkoja lähteitä ei ole aina helppoa ilmoittaa. Kyseessä ovat kuitenkin niin yleiset kuvakerronnan periaatteet, ettei niille voi löytää yksiselitteistä tekijää. Esitän työssäni oman näkemykseni siitä, miten kuvasuunnittelua voidaan tehdä.

1.1 Pohdiskelua ja taustaa

Mietitäänpä ensin elokuvan syntyprosessia keittiönnurkkatyylisiin filosofiselta ja psykologiselta kannalta. Ensimmäinen maailma, jossa elää ihmisiä, joilla on yhden tai toisen tasoista tietotaitoa elokuvan tekemisestä. Ennen elokuvan keksimistä näin ei tietenkään ollut, mutta paremman puutteessa ihmiset maalailivat luolien seinille ja tekivät muita korviketoimintoja - joista monet toki ovat miellyttävämpiä valmistaa kuin elokuvat – ja lopulta sitten korjasivat tämän puutteen maailmasta kehittämällä elokuvan tekemiseen vaadittavan tekniikan ja muotokielen. Nykymaailmassa siis elää ihmisiä jotka kenties tietävät elokuvien tekemisestä jotakin ja toisinaan jopa tekevät sellaisia. Toisille heistä tuo tietotaito on itse arvoista, he ovat kiinnostuneet nimenomaan siitä. He näkevät vaivaa ylläpitääkseen ja parantaakseen osaamistaan, hankkivat tietoa ja harjoittelevat.

Toisille tuo tietotaito on välineellistä. He näkevät ja kokevat maailmassa asioita, joista haluavat kertoa muillekin ihmisille. Syystä tai toisesta he ovat päätyneet ajattelemaan, että se tulisi tehdä elokuvan avulla. Kertoakseen tarinansa tai näyttääkseen visionsa, he hankkivat elokuvan tekemiseen tarvittavaa tietotaitoa, joka sinällään ei välttämättä ole heidän mielestään kovin mielenkiintoista. Kukaan tuskin kuuluu selkeästi kumpaankaan edellä mainituista teoreettisista ryhmistä, vaan jonnekin niiden väliselle akselille.

On siis olemassa maailma ihmisineen, jossa elokuvantekijät ja potentiaaliset sellaiset elävät mielikuvituksensa lisäksi. Tämä maailma ja siihen lukeutuen siinä asuvien ihmisten toiminta ja kulttuurilliset tuotokset vaikuttavat elokuvantekijään (jollaisiksi voimme tästä lähin lukea myös potentiaaliset sellaiset) ja hänen mielikuvitukseensa, jossa alkaa, kenties vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa syntyä ajatus, jonka hän tai he, ajattelee tai ajattelevat mahdollisesti johtavan elokuvan tekemiseen. Mahdollisten ideakarttojen ja muun verbaalisen tai visuaalisen kommunikoinnin itsen ja muiden kanssa syntyy eritasoisten ponnistusten kautta lopulta käsikirjoitus, jos on syntyäkseen. Elokuvan poikanen on tässä vaiheessa käynyt läpi ensimmäisen koteloitumis- ja kuoriutumisvaiheensa käymällä alkuperäisidean synnyttäjän päässä ja tulemalla sieltä ulos.

Päästäkseen seuraavaan kehitysvaiheeseensa elokuvaidean on jälleen siirryttävä ihmisen päähän ja tässä tulemmekin tutkielmamme varsinaiseen aiheeseen: kuinka tekstiksi muunnettu kuvallinen kertomus muuttuu takaisin kuviksi. Ensimmäinen visualisointi tapahtuu, tahtoi sitä tai ei, jossain määrin ensi kosketuksista elokuvan aiheeseen. ”Minulla on tällainen ritariaiheinen käsikirjoitus, jonka haluaisin sinun lukevan,” lausahdus saa jo henkilöstä riippuen aikaan erilaisia mielikuvia, joihin vaikuttaa myös ja muun muassa hänen suhteensa lausahduksen lausujaan ja tietonsa lausujan aiemmista projekteista tai ajatusmaailmasta. Elokuvan poikanen levittäytyy useisiin päihin

kasvaakseen riittävän vahvaksi tullakseen kuvatuksi. Tässä vaiheessa on kuitenkin oleellista, että poikasen eri päihin sijoittuneet kloonit pitävät yhteyttä keskenään, välttääkseen kasvamasta liian kauas erilleen toisistaan. Tästä yhteyden pidosta on huolehdittava päiden omistajien, sillä ideat yksin eivät siihen pysty, joskin ne voivat innoittaa päiden omistajia oikeanlaiseen toimintaan.

Elokuvia on montaa eri lajia ja niiden väliset erot syntyprosessien suhteen ovat suuria. Myös yksilöllisiä eroja lajityypin sisällä löytyy. Kuvasuunnittelun tekemiseen on lukematon määrä erilaisia lähtökohtia ja tapoja. Kuvasuunnittelulla on myös erilaisia käyttötarkoituksia. On myös tilanteita, joissa kuvasuunnittelua ei tarvita ja se voi olla jopa vahingollista.

Aivan kuten elokuvantekijöissä teoreettiset ääriyypit ovat sisältölähtöinen tekijä, jolle ilmaisumuoto on toissijainen asia, ja muoto-/tekniikkalähtöinen tekijä, joka etsii sisältöjä voidakseen toteuttaa tai harjoittaa osaamistaan tai lahjojaan, voidaan elokuvien toteutustavoista löytää kaksi ääripäätä niiden syntyprosessin suhteen. Nämä kaksi polariteettiparia eivät tosin varsinaisesti liity toisiinsa.

Toisessa ääripäässä on elokuva, jossa kuvausta ei ole suunniteltu lainkaan etukäteen. Tällainen elokuva vaatii tekijältään nopeaa havainnointia, päätöksen tekoa ja toimintaa. Prosessi on raaempi, sillä idean kypsyttelyasteita on vähemmän. Ideasta siirrytään suoraan konkreettiseen toteutukseen. Toinen ääripää, joka ei ole niinkään teoreettinen, on elokuva, jossa jokainen yksityiskohta on suunniteltu etukäteen. Tämä voi yhtä hyvin olla kallis Hollywood-elokuva, joka monimutkaisen tuotantorakenteen tai erikoistehosteiden takia vaatii mittavaa suunnittelua, tai opiskelijan ensimmäinen elokuva, jossa epävarmuus ja onnistumisen halu ajavat tarkkaan suunnitteluun. Tarkkaa kuvasuunnittelua tarvitaan, kun halutaan saada aikaan

huoliteltua ja huomaamatonta jälkeä, jossa kuvat ovat funktionaalisia ja tehokkaita.

Pohdin opinnäytetyössäni kuvasuunnittelua, koska suhtautumiseni siihen on heilahdellut laidasta toiseen elokuvakoulutukseni aikana. Kun tein ensimmäisiä kouluelokuviani, mietin työkumppaneideni kanssa jokaisen kuvan ja skarvin etukäteen valmiiksi ja näitä suunnitelmia seurattiin tarkasti. Sitten päädyin tekemään kokeellisia, juonettomia videoteoksia, joista itse asiassa ensimmäiseen jopa piirsin jonkinlaista kuvasuunnitelmaa, jonka hylkäsin kuvausten edistyessä. Kokonaisuus syntyi sitä mukaa kun kuvasin ja leikkasin. Samalla metodilla, joskin vielä vähemmän suunnitellen toteutin toisenkin vastaavan videon ensimmäisen vuosikurssin aikana. Toinen vuosikurssi oli yhtä suunnittelemattomuuden aikaa. Tein onnistuneita videoteoksia erääseen teatteriesitykseen olemattomalla ennakkosuunnittelulla. Kolmantena vuonna oli edessä haasteellinen fiktio-tuotanto *Poke*. Pyrimme säilyttämään ohjaaja Janne Rehmosen kanssa suunnittelemattomuuden estetiikan ja dokumentaarisen tuntuksen rosoisuuden kuvauksessa, mutta kuitenkin teimme käsikirjoituksesta kuvajaon etukäteen, jossa oli määritelty suurin piirtein kuvakoot ja toiminnot kameranliikkeineen. Lisäksi teimme kohtauksista pohjapiirroksia apulaisohjaajia, valaisijoita ja lavastajia helpottamaan. Neljäntenä vuonna ryhtyessämme Rehmosen kanssa työstämään lopputyötämme *This is Fakin Finland Perkele*, päätimme aluksi ottaa saman lähestymistavan kuin *Pokessa*: suurpiirteinen kuvalista ja keksitään vauhdissa loput. Jostain syystä kuitenkin päädyimme miettimään kohtausten rakenteet paljon tarkemmin kuin edellisellä kerralla. Piirsimme paljon luonnoksia mahdollisista kompositioista ja siirtymistä. Kävimme läpi useita eri vaihtoehtoja kunkin kohtauksen kuvalliseen toteuttamiseen. Loppujen lopuksi kaikki oli mietitty hyvinkin tarkkaan ja monimutkaisimmat kohdat piirrettiin storyboardeiksi. Kuvauksissa oli paljon vähemmän stressiä ja huutamista, kun heti kuvauspaikalle tullessa saatoin sanoa, että kamera tulee tähän, sen sijaan, että olisimme alkaneet miettiä asiaa muiden odotellessa. Lopputulos on jäykempi ja toimii monella tavoin

huonommin kuin *Poke*. Syyt tähän taas välttämättä eivät ole kuvasuunnittelussa, mutta ei siitä sen enempää.

Every horse for a cause, sanovat kuulemma englantilaiset. Laukkahevosta ei käytetä metsätöihin. Jokainen elokuva vaatii omanlaisensa lähestymistavan ja on tekijän herkkyydestä kiinni, tunnistaako hän tuon lähestymistavan sen nähdessään ja jos tunnistaa, saako hän sen kiinni. Esimerkiksi Federico Fellini toisaalta suunnitteli jotkut kohtaukset hyvinkin tarkkaan, mutta toisinaan piti valtavia joukkoja henkilökuntaa ja avustajia odottamassa miettiessään oikeaa tapaa kuvata jokin kohtaus (Hart 2008, 10). Esimerkki hyvästä suunnittelemattomuudesta on Paul Morrisseyn *Flesh* (USA 1968), *Trash* (1970) ja *Heat* (1972) elokuvista koostuva trilogia. Esimerkki huonosta suunnittelusta elokuvasta on John Hillcoatın raiskaama *The Road*, (USA 2009) joka perustuu Cormack McCarthyn samannimiseen romaaniin. Morrisseyn elokuvissa spontaani kuvaus ja luontevasti itseään näyttelevät näyttelijät luovat hyvin voimakkaan ja aidon tunnelman. *The Road* taas on kankea ja tunnelmaa yritetään pakkosyöttää joka käänteestä pursuavalla sentimentaalisella musiikilla. Kirja, johon elokuva perustuu, on rakenteeltaan omalaatuinen, mutta elokuva on runnottu perinteiseen Hollywood muotoon. Morrisseyn elokuvien tarinat taas saattaisivat rakenteensa puolesta olla tavallisestakin kaupallisesta elokuvasta, mutta omintakeinen tyyli tekee niistä mielenkiintoisia.



Kuva 1: Joe Dallesandro Paul Morrisseyn elokuvassa *Trash* (1970)

2 KUVASUUNNITTELUN ALKUJUURET

Ihmisillä on kyky, jonka itsekeskeisesti kuvittelemme muilta eläimiltä puuttuvan. Pystymme suunnittelemaan tekojamme, ajattelemaan niiden suorittamista etukäteen. Pystymme sielumme silmin näkemään itsemme tekemässä jotakin, ennen kuin teemme sen. Kuvasuunnittelun historian alku juontaa siis juurensa ensimmäisiin inhimillisiin ajatuksiin, jotka johtivat tekoihin, mutta koska niihin juontaa juurensa kaikki muukin inhimillinen toiminta, on turha aloittaa aivan niin kaukaa.

Sarjakuva ja elokuva ovat molemmat taidemuotoja, jotka perustuvat peräkkäin asetetuilla kuvilla rakennettuun vaikutelmaan, joka useimmiten on sommiteltu tarinankerronnan muotoon. Kuvien lisäksi molemmat käyttävät usein kieltä,

elokuva puhuttua ja sarjakuva kirjoitettua. Elokuvalla on sarjakuvasta poiketen käytössään ääni, kun sarjakuva joutuu tyytymään ääniin viittaaviin symboleihin. Ne ovat kehittyneet monilta osin erillään, mutta niillä on yhteisiä esi-isiä. Näitä esi-isiä voidaan pitää myös kuvasuunnittelun ja etenkin kuvakäsikirjoitusten eli storyboardien esi-isinä.

Ensimmäinen tunnettu peräkkäisillä kuvilla kerrottu tarina on Scott McCloudin mukaan yli 3200 vuotta vanha (McCloud 1993, 14). Se on maalattu Mennan nimisen egyptiläisen kirjurin hautaan ja siinä esitellään silloisia maatalouden käytäntöjä ja Mennan osuutta niissä. Näyttää siltä, että maalauksessa kerrotaan Mennan vallasta maanviljelijöiden yli.

Egyptiläisiä hieroglyfejä McCloud ei laske sarjakuvan esimuodoksi, sillä ne ovat kirjoitettua kieltä. Vaikka monet symbolista näyttävät kuvilta, ne eivät esitä sitä miltä näyttävät, vaan edustavat tiettyjä äänteitä.

Syy, miksi vedin McCloudin mukaan tähän, löytyy John Hartin kirjasta *The Art of the Storyboard* (Hart, 2008, 1). Häinkin näkee storyboardien juuret muinaisessa taiteessa, jopa ensimmäisissä luolamaalauksissa, joissa on kuvattu vaikkapa onnistunutta metsästysretkeä. Tällaisen maalauksen tekemotivi on voinut olla tekijälleen epäselvä, mutta se on voinut innoittaa uusia metsästäjiä samanlaisiin urotekoihin ja antaa jopa vinkkejä metsästystekniikoista. Hart tosin ajattele mattomasti heittää myös hieroglyfit kehiin, mutta täsmällisen yhtymäkohdan McCloudin kanssa hän tekee antaessaan Bayeux'n seinävaatteelle (Hart antaa tekovuodeksi 1050 jkr.) ensimmäisen kuvakäsikirjoituksen tittelin. McCloud kertoo seinävaatteen esittämien tapahtumien alkaneen vasta vuonna 1066, mikä ei ollut ensimmäinen kerta kun törmään Hartin faktojen kanssa risteävään tietoon. Wikipedian mukaan teos on luultavasti valmistunut vuonna 1077 (http://en.wikipedia.org/wiki/Bayeux_Tapestry). McCloud mainitsee tämän lähes seitsemänkymmentä metriä pitkän seinävaatteen, joka kertoo monipolvisen

tarinan Normannien Englannin-valloituksesta, samassa yhteydessä kuin Hernán Cortésin Meksikosta noin vuonna 1519 löytämän esikolumbiaanisen kuvakäsikirjoituksen, joka on hänen mukaansa hätkähdyttävän samankaltainen Bayeux'n seinävaatteen kanssa. Kummassakaan ei ole ruudun rajoja, mutta vaihtelevat kuva-aiheet jaksottavat tarinaa ja vievät tarinaa eteenpäin. Molemmat kertovat väkivaltaisista tarinoista valloituksista ja sodankäynnistä. Väkivalta sarja- ja elokuvissa ei ole siis mikään uusi ilmiö.

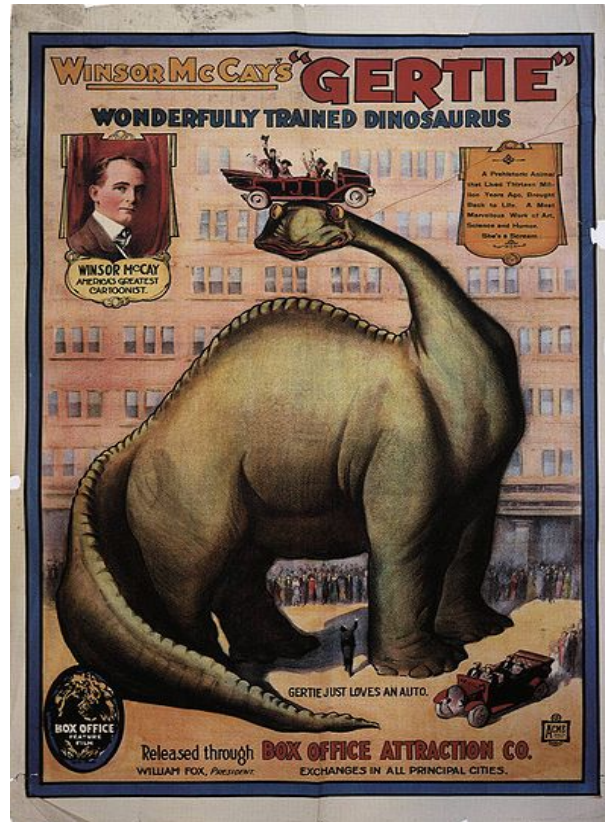


Kuva 2: Yksityiskohta Bayeux'n seinävaatteesta: Haroldin kuolema

Myöhemmältä keskiajalta on vastaavanlaisia kuvakertomuksia paljonkin, joissa syntiset saavat kokea kohtalonsa helvetin liekeissä jne. 1600-luvulla maita ja mantuja kiersivät silmäkääntäjät Laterna Magica- esityksineen, jotka usein mainitaan elokuvan esimuotona. Harpatkaamme nyt kuitenkin reilusti lähemmäs nykypäivää ja varsinaiseen kuvasuunnitteluun ja etenkin kuvakäsikirjoituksen historiaan. Myös kuvakäsikirjoituksen konkreettinen synty on läheisessä yhteydessä sarjakuvaan, sillä niiden kehittymiseen vaikutti suuresti *Pikku Nemo Höyhensaarilla*- sarjakuvillaan tunnetuksi tullut varhainen animaatioelokuvantekijä Winsor McCay, jolla oli suuri vaikutus myös Disneyn studioiden animaattoreihin, niin teknisesti, kuin tyyllillisestikin. Hänen taustansa yhtenä ensimmäisistä ammattilaissarjakuvataiteilijoista varmasti vaikutti hänen tapaansa lähestyä animaatio-elokuvaansa *Gertie the Dinosaur*

(1914). Alun perin Gertie oli osa McCayn Vaudeville-showta. Hän esiintyi itse valkokankaan edessä ”dinosauruksen kesyttäjänä” ja sai valkokankaalla animoidun Gertien tekemään temppuja, kuten juomaan koko järven yhdellä kulauksella. Myös elokuvassaan *Sinking of the Lusitania* (1918) McCay vei kuvasuunnittelua eteenpäin. Gertie-dinosaurusta pidetään ensimmäisenä piirrosanimaationa, jossa on samaistuttava hahmo. Sitä aikaisemmat olivat lähinnä teknisiä kokeiluita. (Hart, 2008, 1, <http://en.wikipedia.org/wiki/Storyboard>)

McCay piirsi animaation avainkuvat, eli Gertien jokaisen pääasennon ensin, ja vasta sen jälkeen asentojen väliseen liikkeeseen vaadittavat kuvat, luoden näin käytännön, joka opittiin tuntemaan key-frame-tekniikkana. En löytänyt tarkkoja mainintoja siitä, miten hän käytti varsinaisesti kuvakäsikirjoituksia, mutta näitä avainruutujakin voidaan pitää sellaisina. (http://en.wikipedia.org/wiki/Winsor_McCay)



Kuva 3: Winsor McCayn Vaudeville-shown juliste

Ensimmäiset sunnuntai-sarjakuvat, kuten Richard F. Outcaultin *Hogan's Alley* (1894), joka parhaiten tunnetaan päähenkilöstään Yellow Kidistä, ovat vaikuttaneet siihen, miten kuvakäsikirjoituksia on tehty ja tehdään kehittämällä loogisesti toisiaan seuraavien kuvien konventioita, joita myös kuvakäsikirjoituksissa ja elokuvissa käytetään. Myös vaikuttaessaan myöhempään sarjakuvaan, nuo varhaiset saavutukset vaikuttavat niiden kautta kuvakerrontaan elokuvassa.

En löytänyt juurikaan tietoa siitä, miten paljon esimerkiksi Lumière-veljesten kaikkein varhaisimpia elokuvallisia kokeiluita suunniteltiin. Voidaan olettaa, että tuolloin painopiste oli tekniikassa ja kuvat toteutettiin valokuvien tapaan paikan päällä sommitellen ja suunnitellen.

Nykyisen kaltaisiin, elokuvaa varten tehtyihin kuvakäsikirjoituksiin pääsemme 1920-30-luvun taitteessa Disneyn animaatiostudioilla. 20-luvulla tehtiin ideoista ensin sarjakuvamaisia luonnoksia. Animaattori Webb Smith keksi piirtää tarinan erillisiksi melko luonnosmaisiksi kuviksi, jotka kiinnitettiin seinälle ja joita voitiin järjestellä halutulla tavalla. John Hart mainitsee oleellisena kuvasuunnittelun kehittäjänä myös Disneyn lähimmän työtoverin Ub Iwerksin, joka kehitti muun muassa Mikki Hiiren hahmon ennen Disneyn kanssa riitaantumistaan ja omille teille lähtöään. *Kolme pientä porsasta* (1933) mainitaan ensimmäisenä elokuvana, jota varten tehtiin kokonaisia kuvakäsikirjoituksia. Ensimmäinen kuvakäsikirjoitettu pitkä näytelmäelokuva oli tuottaja David O. Selznickin *Tuulen viemää* (1939). Aikansa kalleimpana elokuvana sen onnistuminen ja visuaalinen yhtenäisyys haluttiin varmistaa. (Hart, 2008, 15)

Alfred Hitchcock on ohjaaja, jonka nimi usein yhdistetään kuvakäsikirjoituksiin. Hän oli saanut taidekoulutuksen ja teki jokaista elokuvaansa varten satoja piirroksia. Niillä hän selvitti ajatuksiaan kamerakulmista, näyttelijän suorituksista ja muista kuvaan vaikuttavista tekijöistä. Hitchcockin piirrokset saattoivat olla kuvaajille varsinainen päänsärky: hän oli suunnitellut kuvia, joita oli lähes mahdoton toteuttaa. Niiden perspektiivit ja syvyysterävytykset olivat optisesti mahdottomia, tai hän halusi sijoittaa kameran paikkoihin, missä sille ei mitenkään voinut olla tilaa. Kuitenkin juuri tämä mahdottoman tavoittelu luultavasti teki Hitchcockista sen, mistä hänet muistetaan. Se ei olisi ollut mahdollista ilman huolellista suunnittelua. Jos kuvat olisi tehty kuvaajien mukavuudenhalun ehdoilla ja heidän vakioratkaisuillaan, eivät nuo elokuvat kenties olisi aikaa kestäviä klassikoita, vaan tiistaiyönä Yle-teemalla näytettäviä kuriositeetteja.

Hitchcock sanoi tehneensä jokaisen elokuvansa jo viimeistä piirtoa myöten valmiiksi ennen kuin kuvaaja tai leikkaaja edes koski filmiin. Hänen ei koskaan

tarvinnut kuvauksissa katsoa kameran läpi, sillä tiesi jo, miltä kuva näyttää. Siitä voisivat ottaa oppia nykyajan pullaposkiohjaajat videoassistentteineen.



Kuva 4: Kuvakäsikirjoituksen osa Hitchcockin *Psycho* (1960) kuuluisasta suihkukohtauksesta. Lopulliset kuvakäsikirjoitukset olivat ammattitaiteilijoiden toteuttamia Hitchcockin piirrosten pohjalta.

Orson Welles tunnetaan toisena mahdottomien kuvien suunnittelijana ja toteuttajana. Hän suunnitteli tärkeimmät kuvansa tarkkaan kuvaajansa Gregg Tolandin kanssa. *Citizen Kanen* (1941) avainkohtauksista on säilynyt useita versioita hienosti toteutettuja kuvakäsikirjoituksia. Kuvat on piirtänyt

yhteistyössä Wellesin kanssa art director Perry Ferguson, mutta silloisen pimeän kapitalistisen studiojärjestelmän takia hän ei koskaan saanut kunniaa työstään, vaan se annettiin Wellesille ja Fergusonin pomolle Van Nest Pogliaselle. (Katz, 1991, 28)

Sergei Eisenstein oli sen verran kova analysoimaan omia elokuviaan, että varmasti teki sitä myös etukäteen. Hän harkitsi jokaista kuvaa ja leikkausta ja niillä aikaan saatavaa vaikutelmaa. Hänen tiedetään tehneen myös piirroksia suunnitelmistaan, ainakin käsikirjoituksen marginaaliin. Ilmeisesti hän myös kehitti kuvallisia ideoitaan yhdessä kuvaajansa Eduard Tissen kanssa, luonnostellen ja piirtäen, nykyaikaisia kuvakäsikirjoituksia ennakoiden. (Hart, 2008, 14)

Nykyään elokuvakerronnan konventiot ovat muuttuneet, kenties kehittyneet ja aivan varmasti jähmettyneet. Ohjaajan (ja muun luovan henkilökunnan) ei enää tarvitse miettiä jokaista otosta erikseen, löytääkseen sille merkityksen. He voivat vain valita valmiista työkalupakista sopivan, kyseiseen käyttöön hyväksi todetun ratkaisun ja olla tyytyväisiä. Myös siirtyminen filmistä videoon, ja etenkin se, että uudet tekijät oppivat taitonsa videon parissa filmin sijaan, on saanut aikaan kuvasuunnittelun vähenemisen. Videolle kuvatessa materiaalia voidaan kuvata huolettomasti valtavia määriä, joten voidaan kokeilla kaikenlaisia vaihtoehtoja. Ei tarvitse etukäteen tietää, millaiset kuvat on pakko saada ja miten pitää kuvata, että leikkaukset toimivat. Kuvataan vain kaikenlaisia kuvia, niin eiköhän niistä jotain saada harsittua kasaan. Monitorista nähdään mikä näyttää hyvältä ja jos ei näytä, niin kevyttä kalustoa on helppo siirrellä. Usein tyydytään hyvin kaavamaisiin ratkaisuihin, kuvataan master, suunnat ja pari lähikuvaa, siinä se, enempää ei tarvitse ajatella.

Kuvasuunnittelua toki käytetään nykyäänkin joissain tapauksissa, kuten monimutkaisissa toimintakohtauksissa, tai kohtauksissa, joihin tarvitaan erikoistehosteita. Jos osa kuvasta toteutetaan jälkikäteen tietokoneella, on kuvakäsikirjoituksesta hyötyä kuvan yhtenäisyyden säilyttämisessä.

Jotkut tarinat vaativat suunnittelematonta toteutusta ja rosoista kuvausta. Esimerkiksi Lukas Moodyssonin *Hål i mitt hjärta* (2004) on vaikea kuvitella siloitellulla Hollywood-tyylillä kuvattuna. Usein kuitenkin suunnittelemattomuuteen ei päädytä tietoisesti esteettisen valinnan kautta, vaan silkasta laiskuudesta ja ajattelemattomuudesta.



Kuva 5: *Hål i mitt hjärta* (2004)

Nykyään, keventyneen kaluston takia monimutkaiset kameranliikkeet ovat helpompia toteuttaa kuin vanhojen mestarien aikoina. Niiden suunnittelematon toteuttaminen saattaa olla helpompaa kuin niiden suunnitteleminen ja perustelu. Aivan kuin on halvempaa ostaa uusi kuin korjauttaa pikkuvikainen. Itsehän ei enää voi korjata mitään. Myös digitaalisen tekniikan tuomat mahdollisuudet upeisiin virtuaalitehosteisiin ja maailmoihin ovat vähentäneet tarvetta kertoa tarinaa hyvin harkituilla kuvilla. Nykyään vaikuttaa joskus olevan tärkeämpää löytää tarina nätteihin kuviin kuin kuvia tarinan kerrontaan.

Kuvasuunnitelma saattaa tuntua rajoittavalta tekijältä ja sitä se joskus onkin. Suunnittelupöydän ääressä ei välttämättä tule ajatelleeksi ratkaisuja, jotka kuvauspaikka ja -tilanne tarjoaa. Suunnitelmattomuuden vapaus on taiteilijalla edessään kuitenkin myös silloin, kun hän istahtaa valkoisen paperin äärelle ja antaa mielikuvituksensa virrata. Silloin saattaa syntyä ratkaisuja, jotka ovat ajattelun ja mielikuvituksen, eivätkä olosuhteiden ja käytännöllisten vaatimusten sanelemia. Mielikuvitusta voi toki käyttää myös kuvauspaikoilla tai potentiaalisilla sellaisilla. Paikan päällä tapahtuvassa suunnittelussa voi ottaa huomioon kuvauspaikan tarjoamat kuvalliset elementit ja samalla tulee välttyneeksi mahdottomien kuvien suunnittelulta.

3 MITÄ, MIKSI, KUKA, MILLOIN JA MITEN

Laajasti katsottuna kuvasuunnittelua on kaikki ennen kuvaamista tapahtuva kuvan sisältöön ja muotoon (kuten kompositioon ja valaisuun) liittyvä ajattelu ja toiminta. Kuvasuunnittelu on kirjoitetun tekstin tai näkymättömän ajatuksen muuttamista visuaaliseen muotoon sen elokuvallisen toteuttamisen helpottamiseksi. Sanalla sanoen, se on esivisualisointia. Se antaa mahdollisuuksia tutkia erilaisia tapoja toteuttaa käsikirjoitus kuvallisesti. Luonnostellen ja piirrellen tai valokuvia ottaen, voidaan katsoa millaiset kuvat kertovat juuri tämän tarinan parhaiten. Kuvia voidaan tutkia myös suhteessa toisiinsa, jotta saadaan aikaan toimiva kuvien virta, jossa on sopivasti koskia ja suvantoja, tarpeen mukaan. Usein kohtauksista saatetaan kuvata luonnoksen omainen demovideo keveällä kalustolla, jotta nähdään, miten suunnitellut kuvat toimivat.

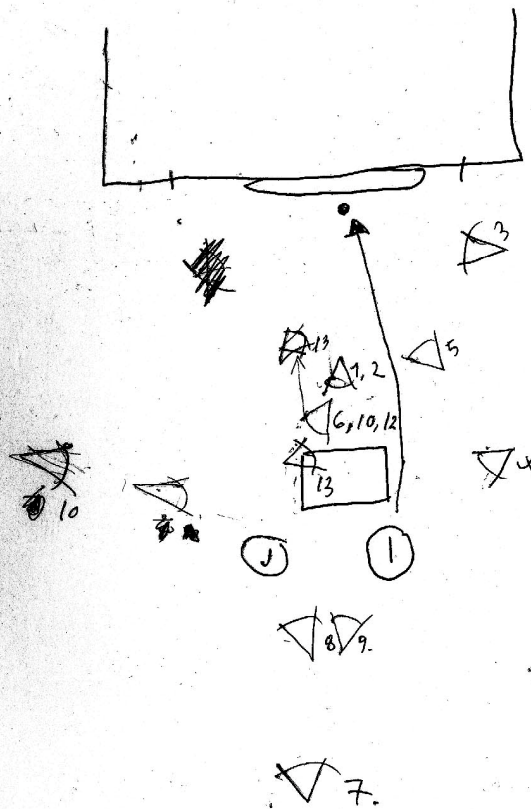
Otos on elokuvallisen kerronnan perusyksikkö. Kuvasuunnitteluvaiheessa käsikirjoituksesta kaivetaan esiin tarvittavat otokset, eli tehdään kuvajako, jonka lopputuloksena on kuvalista ja kenties koko joukko kompositioita, eli kuvasommitelmia ehdottavia luonnoksia. Katsotaan, mitä ja millaisia otoksia

tarvitaan kyseisen käsikirjoituksen tarinan kertomiseksi mielekkäällä ja asiaan kuuluvalla tavalla.

3.1 Teksti, kaavio ja kuva

Kuvalista on kuvasuunnitelma tekstin muodossa. Siinä kerrotaan sanoin, millaisia kuvia aiotaan tehdä. Kuvalistasta käy ilmi ainakin kuvakoko, kuvan sisältö ja siinä käytävä dialogi, sekä mahdolliset kameranliikkeet. Myös kuvakulmasta saattaa olla maininta. Ihmisiä on monenlaisia, ja elokuvatyöryhmän jäsenenä heillä on erilaisia tarpeita sen suhteen, mitä tietoa he kuvasuunnitelmasta haluavat. Kuvalistasta on helppoa nähdä kuvien määrä ja niissä tarvittavat resurssit, joten siitä on hyötyä esimerkiksi aikataulujen ja budjettien tekemisessä.

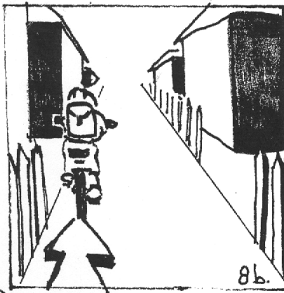
Kuvauspaikkojen ollessa tiedossa, yleensä jonkinlaisen kuvasuunnitelman jo ollessa hahmoteltuna, voidaan kuvauspaikoista piirtää pohjapiirrokset. Pohjapiirros on enemmän tai vähemmän yksinkertaistettu kuva kuvauspaikasta suoraan ylhäältäpäin katsottuna. Se on kuvasuunnitelma kaavion muodossa ja antaa taas erilaista informaatiota niille, jotka sitä tarvitsevat. Siitä näkee kameran ja näyttelijöiden sijainnin suhteessa kuvauspaikan arkkitehtuuriin tai maantieteeseen. Pohjapiirrokseen voidaan nuolien avulla luonnostella kameran ja näyttelijöiden liikkeitä. Pohjapiirroksista on hyötyä koko työryhmälle. Siitä näkee (riippuen sen tarkkuudesta ja siitä, miten tarkasti sitä käytetään) esimerkiksi minne on turvallista laittaa kalusto, jota ei heti tarvita, minne valot voidaan sijoittaa, mihin tulee rata ja miten esimerkiksi avustajia tulee ohjeistaa. Pohjapiirrosta käytetään yhdessä kuvalistan kanssa. Kuvalista kertoo mitä tehdään ja pohjapiirros antaa osviittaa siitä, miten se tehdään. Pohjapiirroksista voi olla apua suunniteltaessa monimutkaisen kohtauksen koreografiaa.



Kuva 6: pohjapiirrosluonnostelma, jonka avulla on mietitty kameran paikkoja erääseen kohtaukseen elokuvassa *This is fakin Finland Perkele*

Storyboard, eli kuvakäsikirjoitus on kuvasuunnitelma kuvallisessa muodossa. Siinä jokainen otos on tiivistetty yhdeksi tai useammaksi paikallaan pysyväksi kuvaksi, jotka yleensä toteutetaan piirtämällä, mutta voidaan toteuttaa myös valokuvin tai tietokonegrafiikan keinoin. Lisäksi, kompensoimaan kuvasuunnitelmasta puuttuvaa elokuvan elementtiä, aikaa, voidaan käyttää liikkeen suuntaa kuvaavia nuolia ja sanallisia selityksiä kuvan ohella.

1. KOHTAUS



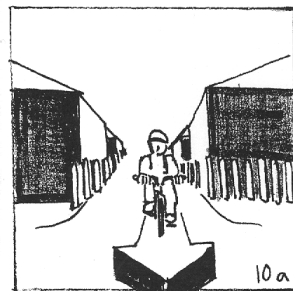
KAMERAN
PANNAUS

MIKA POLKEE POISPÄIN

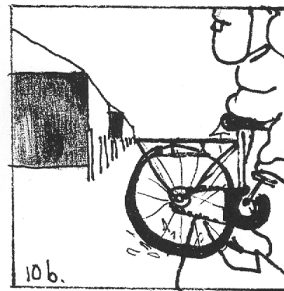


AJETAAN MIKAN MUKANA

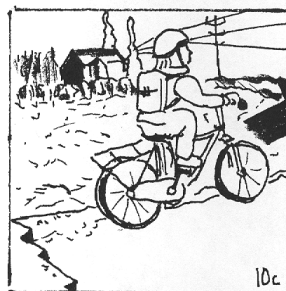
2. KOHTAUS



MIKA AJAA KAMERA KOHTI...



... JA KÄÄNTYY



MIKA POISTUU KUVASTA

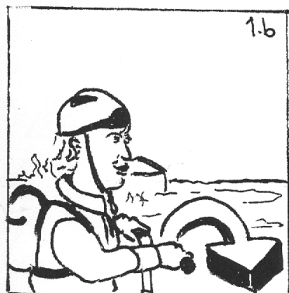
3. KOHTAUS



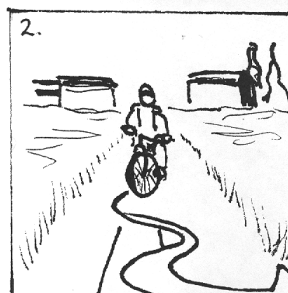
MIKA LEIKKII PYÖRÄLIIÄN

CAM
PIENI PANNAUS

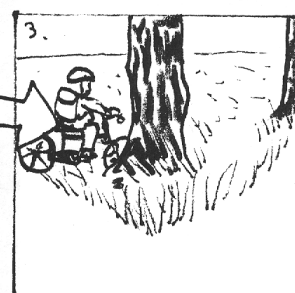
CAM
KAMERA SEURAA



CAM
CAM



MIKA
PUJOTTELEE
KAMERA AJAA
MIKAN MUKANA

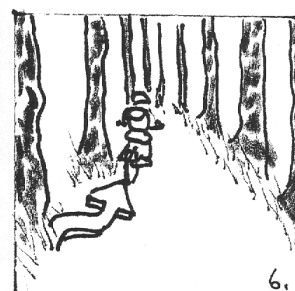
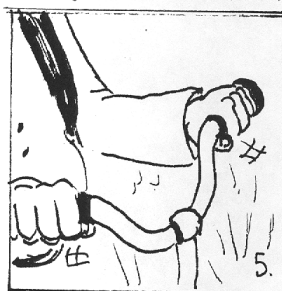


AJAA RYTEIKÖÖN

POISTU
KUVASTA



MIKA TAIKTELEE RYTEIKÖN LÄPI



POISTU RYTEIKÖSTÄ

Kuva 8: Janne Rehmosen piirtämä storyboard ohjaamaani elokuvaan *Kuoriainen* (2006)

Teksti, kaavio ja kuva ovat kukin omanlaisiaan kommunikaatiovälineitä, joilla voidaan välittää erilaista informaatiota erilaisille ihmisille. Jotkut ymmärtävät paremmin yhtä, jotkut toista. Tarpeen mukaan voidaan käyttää niitä kaikkia tai joitain niistä yhdessä tai erikseen. Kuvalista kertoo kuvakoon ja kuvailee toiminnan. Pohjapiirros kertoo kameran ja näyttelijöiden paikat ja liikkeet. Storyboard kertoo jotain sommittelusta sekä kenties jotain kuvan tunnelmasta ja valaisusta. (Begleiter 2001, 5, 54)

3.2 Käyttötarkoituksia

Kuvasuunnitelman avulla voidaan paremmin arvioida kuvan vaatimukset esimerkiksi henkilöstön, kaluston ja ajan suhteen. Se antaa kuvausryhmälle sen tarvitsemaa tietoa siitä, mitä kuvassa näkyy ja ei näy. Kuvasuunnittelu antaa mahdollisuuden kokeilla erilaisia ratkaisuja parhaan mahdollisen kuvaustavan löytämiseksi. Se nopeuttaa ratkaisuja kuvauspaikalla. Voidaan aloittaa heti työt, eikä mietintä, joka kaikille muille paitsi mietijöille on odottelua.

Jokaisella on oma tapansa lähestyä näkymättömän muuttamista näkyväksi ja jollei ole, kehittää sellaisen sitä yrittäessään. Esitän tässä kuitenkin hieman pohdintaa aiheesta lukemani, kuulemani ja kokemani perusteella. Kenties sitä vasten omia metodejaan peilailemalla voi tulla tietoiseksi ajatusprosesseistaan, kehittää ja hallita niitä.

Mainoselokuviissa kuvakäsikirjoituksia käytetään idean myymiseen asiakkaalle. Storyboardista näkee mihin elokuva pyrkii, missä kohtaa tulee punch-line ja

millaisessa valossa tuote esitellään. Tällaisissa tapauksissa kuvat ovat usein hyvin viimeisteltynä ja ammattimaisesti piirrettyjä. Tarvittaessa palkataan joku piirtämään ne ohjaajan tai AD:n luonnosten pohjalta.

Myös taide- ja draamaelokuvia tehtäessä voidaan rahoittajille esittää jonkinlaisia kuvasuunnitelmia. Ne voivat olla varta vasten heitä varten tehtyjä viimeisteltynä kuvakäsikirjoituksia avainkohtauksista, tai yksittäisiä konseptikuvia, jotka esittävät elokuvan päätapauksia, -henkilöitä ja tunnelmaa. Tällaiset kuvat voivat olla millä tahansa tekniikalla toteutettuja. Usein ne ovat värillisiä ja pyrkivät kertomaan jotain elokuvan aiotusta värimaailmasta. Niistä on toki hyötyä myös kuvausryhmän luoville vastuuhenkilöille ja heidän väliselle kommunikaatiolle. Niillä varmistetaan, että ollaan tekemässä samaa elokuvaa ja viritetään aivot samalle taajuudelle. (Begleiter, 2001, 15)

Tarkkaan tehty kuvasuunnitelma saattaa orjallisesti noudatettuna jäykistää kuvaamisen dynamiikkaa. Itselleni on kehittynyt työskentelytapa, jossa kuvasuunnitelmaa ei välttämättä edes katsota kuvausten aikana, vaan rakennetaan kuvat ja kompositiot tilanteen mukaan. Kerran tehty kuvasuunnitelma kummittelee alitajunnassa ja tehdyt ratkaisut ovat sen mukaisia, mutta eläväisiä ja tilanteeseen soveltuvia. Kuvauspaikalla on usein mahdollista harkita asioiden toteuttamista kuvasuunnitelmasta poikkeavilla tavoilla, sillä yksi toimiva tapa on jo takataskussa siltä varalta, etteivät uudet ideat toimikaan. Opiskelijalle voisi tosin olla hyödyllistä tehdä joitain projekteja vähäisellä tai olemattomalla suunnittelulla, nähdäkseen, mihin sillä päättyy ja voidakseen kokeilla erilaisia ratkaisuja käytännössä. Kun elokuvallinen sanavarasto alkaa olla hallussa, on suunnittelemisenkin helpompaa. Vastapainoksi voisi tehdä yhden projektin, joka on hyvin tarkkaan suunniteltu.

3.3 Lähestymistapoja

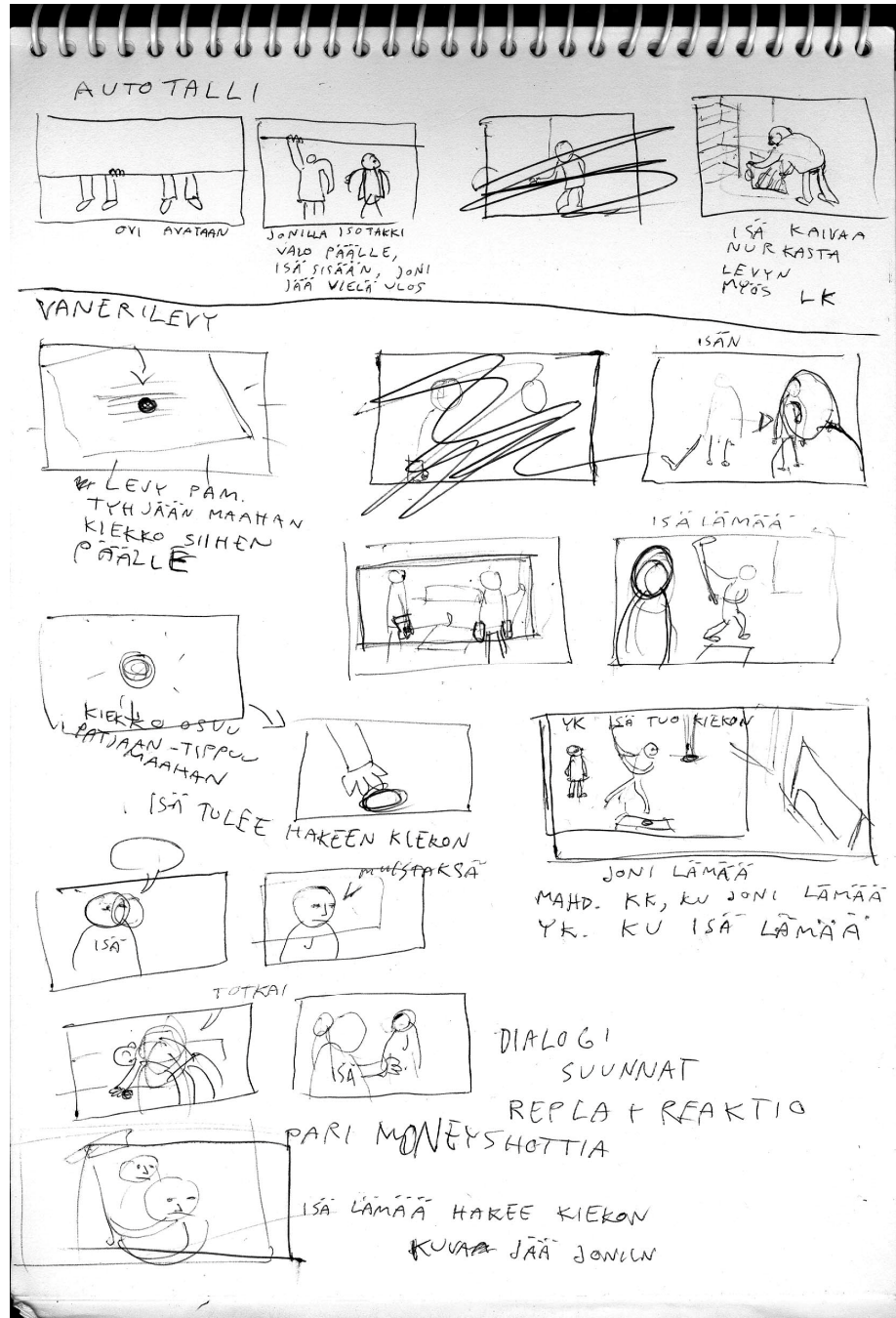
Aloitetaan lukemalla käsikirjoitus rauhassa. Annetaan sen herättää mielikuvia ja kirjataan niitä ylös sanoin tai nopein luonnoksin. Ensimmäinen lukukerta on oleellinen, sillä silloin syntyvät vahvimmat ja omakohtaisimmat mielikuvat. Toisaalta ensimmäisenä mieleen pälkähtävät ideat saattavat olla kaavamaisia ja itsestään selviä. Se mikä sinulle on itsestään selvää, ei kuitenkaan ole sitä välttämättä muille, ja saattaa siksi olla arvokasta. Itsestään selvät asiat elämässämme yleensäkin saattavat olla niitä tärkeimpiä, joita ilman emme pärjäisi (ainakaan niin hyvin) ja joita huomaamme tarvitsevamme vasta kun menetämme ne.

Keskustelu asiaan kuuluvien työtovereiden kanssa on tärkeää. Käydään käsikirjoitusta läpi, pallorellaan ideoita ja mielikuvia, tehdään luonnoksia mahdollisista kuvista, heitetään ilman typeriä ja mahdottomiakin ideoita. Käsikirjoitusta voidaan alkaa purkaa kuvalistaksi. Samalla luonnostellaan kuvia ja mietitään niiden virtausta.

Marvel-sarjakuvien isäpuoli Stan Lee neuvoi aloittelevaa sarjakuvataiteilijaa, ettei kannata alkaa heti tehdä valmista kuvaa. Ei kannata aloittaa piirtämällä viimeisteltyä varvasta. Ensin heitetään muutamalla viivalla kaikki elementit suurin piirtein paikoilleen, jotta kokonaisuus hahmottuu ja vasta sitten aletaan täsmentää viivoja kohti tunnistettavia hahmoja ja lopulta yksityiskohtia ja varjostuksia. Kuvakäsikirjoituksesta ei ole syytä tehdä sen hienompaa kuin tarve ja innostus vaativat.

Joskus käy niin, että alkua mietitään turhan tarkkaan, ennen kuin loppua on käyty lainkaan läpi. Ensimmäinen kierros kannattaa siis käydä vauhdilla läpi ja tehdä vain joitain suuntaviivoja sen suhteen, miten elokuvaa aletaan toteuttaa. Toisella kierroksella voidaan näitä suuntaviivoja seurailleen tehdä luonnoksia

kohtausten kuvajaosta ja sommitelmista. Seuraavilla kierroksilla voidaan näitä luonnoksia tarkentaa ja tarpeen mukaan piirtää uudelleen. Turhia kuvia voidaan karsia pois ja uusia lisäillä, jos siltä tuntuu.



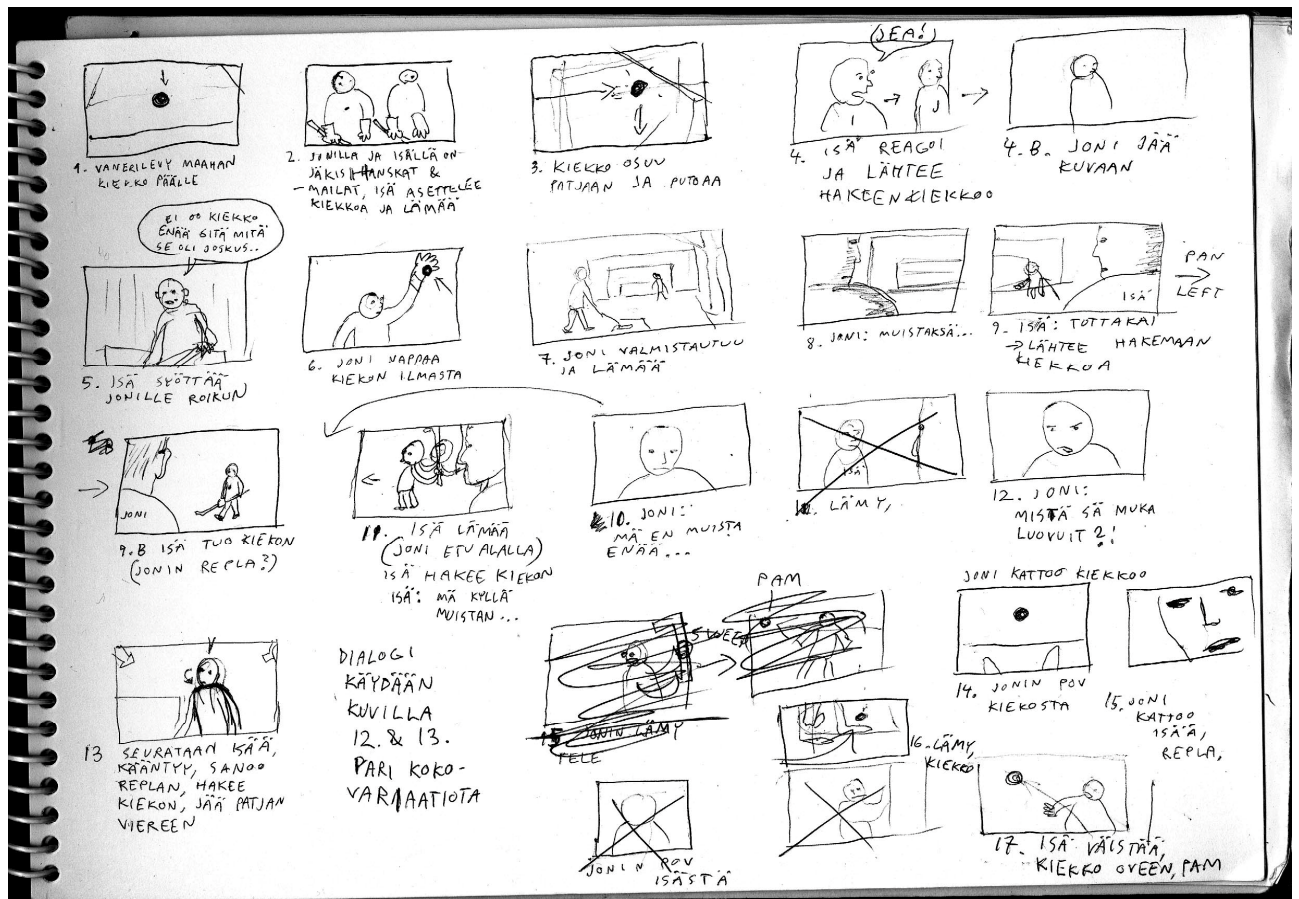
Kuva 9: ensimmäisen kierroksen luonnoksia elokuvaan *This is fakin Finland Perkele*. Kohtaus on sama kuin pohjapiirroksessa aiemmin.

Tässä yksi esimerkki kuvasuunnitteluprosessin etenemisestä:

- käsikirjoituksen sisäistäminen
- pääsuuntaviivojen vetäminen
- nopeasti koko käsikirjoituksen läpikäyminen, tässä vaiheessa voi tehdä paljon karkeita luonnoksia. Ne voivat olla jälkikäteen katsottuina lähes käsittämättömiä, mutta sanallisen selittämisen ja keskustelun apuvälineenä ne ovat korvaamattomia. Mietitään miten toiminnot saadaan katettua. Kiinnitetään huomiota leikkautuvuuteen jo tässä vaiheessa. Ei rajoiteta kuvien määrää, muttei sitä tahallaan paisutetakaan. Mietitään, mitkä kuvat tarvitaan, niin sitä ei tarvitse miettiä kuvauspaikalla, kun kymmenet ihmiset odottavat.
- Luonnosten uudelleen läpikäynti muistin virkistämiseksi.
- Luonnosten uusiminen ja päivittäminen tarpeellisilta osin.
- Kuvalistan kirjoittaminen luonnosten pohjalta.
- Riippuen siitä missä vaiheessa kuvauspaikkoja saadaan tietoon, kuvasuunnitelmaa päivitetään ja muutetaan tarpeen mukaan.
- Pohjapiirrokset ja mahdolliset storyboardit. Pohjat piirretään kun on kuvauspaikat tiedossa. Storyboardeja piirretään haluttaessa tai tarpeen vaatiessa.

Kuvajakoa ei pidä miettiä liikaa. Kuvia ei kannata kuvata liikaa eikä liian vähän. Aivan kuten kirjoittaessa pitää asia saada selväksi selkeällä ja sujuvalla kielellä, ilman lavertelua. Jokaista sanaa ei silti erikseen pohdita, vaan ne asettuvat kohdilleen suhteessa toisiinsa. Hyvä kirjoittaja ei käsittääkseni jää miettimään jokaista kirjainta erikseen, vaan kieli on niin automatisoitunut, ettei hänen

tarvitse kuin ajatella sitä mistä aikoo kirjoittaa ja katsoa, millaisen sanallisen muodon se ottaa. Samalla tavalla kuvaaja lukee käsikirjoituksen – ja katselee mielessään elokuvaa. Tämän mielikuvituselokuvan suhde lopulliseen elokuvaan on sama kuin todellisen tapahtuman suhde siitä kirjoitettuun selostukseen, enemmän tai vähemmän. Kuvauksissa nimittäin toimitaan olosuhteiden armoilla ja suunnitelmien täsmällinen toteuttaminen on lähes aina mahdotonta ja lähes varmasti turhaa. Olosuhteiden armoilla on toimittava olosuhteiden ehdoilla, ei välttämättä niitä vastaan. Ei ole syytä pyrkiä täydellisyyteen, on syytä pyrkiä niin hyvään kuin kohtuuden rajoissa on mahdollista. Täydellisyyteen pyrkiminen on turhauttavaa ja tukkii ajatuksen juoksun ja luovuuden. Toimivan ratkaisun ei pitäisi vaatia loputonta hinkkaamista. Tietysti joskus hinkkaaminen voi olla tarpeen. Ei ole ehdottomia totuuksia. Yhtä kaikki, kuvajakoon, kuten elokuvantekoon ylipäätään tulisi antautua omalla persoonallaan ja omilla aivoillaan, sillä muitakaan ei ole käytössä, eikä teeskentelyssä ole mieltä. Työryhmän muiden luovien tahojen kanssa on tietysti oltava yhteisymmärrys ja työnjako.



Kuva 10: hieman myöhäisempi luonnos samasta kohtauksesta kuin edellisessä kuvassa ja pohjapiirroksissa

3.4 Työnjako ja ajoitus

Kouluprojekteissa kuvasuunnittelu (jos sitä nyt ylipäätään on tehty) on ollut yleensä ohjaajan ja kuvaajan välinen asia. Periaatteessa leikkaajallakin voisi olla sana sanottavana siitä, millaisia kuvia tarvitaan, varsinkin jos tekijät ovat kokemattomia. Ammattituotannoissa ja etenkin isommissa elokuvamaissa saatetaan käyttää erillistä kuvasuunnittelijaa, joka piirtää kuvakäsikirjoituksen yhteistyössä ohjaajan ja kenties production designerin tai kuvaajan kanssa. Tarpeen mukaan tehdään yhteistyötä stunt-koordinaattoreiden ja erikoistehosteihmisten kanssa. Heillä voi olla sanomista siihen, mikä on mahdollista ja miten jokin asetelma kannattaisi toteuttaa.

Mitä aikaisemmin kuvasuunnittelun aloittaa, sen parempi. Akira Kurosawan kerrotaan maalanneen öljyvärin *Ran* (Japani 1985)-elokuvansa jokaisesta kohtauksesta ja oleellisesta henkilöstä ennen kuin elokuvalla edes oli rahoitusta. Käsikirjoituksen on ehkä syytä olla valmis ennen kuvasuunnittelun aloittamista, mutta saattaa olla, että jos käsikirjoittaja ja kuvasuunnittelija ovat sama henkilö, voi tapahtumien visualisointi jopa auttaa niiden eteenpäin kehittäytymässä tekstin muodossa.

Kuvasuunnittelua voi harjoittaa missä vain, esimerkiksi rauhallisessa kahvilassa tai kotona. Kun ratkaisuja tekee etukäteen saa nauttia vapaudesta määrittellä itse ajatteluolosuhteensa. Jos jättää ratkaisut kuvauspaikalle, on stressin ja säiden armoilla.



Kuva 11: Ichimonji Kurosawan maalaamana
Kurosawan maalaamana



Kuva 12: Lady Kaede



Kuva 13: Ichimonji lopullisessa elokuvassa

4 KÄYTÄNTÖJÄ

Kuvasuunnitelman tekemiseen voi toki ryhtyä tietämättä mitään elokuvakerronnan konventioista, keksimällä itse kuvalliset ratkaisut tarinan kerrontaan. Jälki voi silloin olla omaperäistä ja ratkaisut perinteistä poikkeavia. Ei kuitenkaan ole aina järkevää olla ottamatta opiksi jo vuosisadan mittaisesta perinteestä, joka on kehittänyt toimivia tapoja kuvien rakentamiseen ja yhdistämiseen. Jos jokainen insinööri joutuisi uutta konetta kehittäessään keksimään kuulalaakerin, olisi tekniikkamme vielä kehittymättömämpää, kuin se nykyisenä patentoinnin ja oman edun tavoittelun aikana on.

Elokuvakerronnan periaatteet ovat leikkauksen periaatteita ja leikkauksen periaatteet ovat kuvauksen periaatteita ja ne taas ovat jossain määrin samoja

kuin kuvakerronnan yleiset periaatteet. Jokaisen kuvaajan ja ohjaajan on siis oltava tietoisia siitä, miten elokuvia leikataan. Jos mahdollisuuksia leikkaamisen kokeiluun ei ole, on kuvakäsikirjoitusten ja sarjakuvien piirtäminen mitä oivallisin tapa tutustua leikkauksen periaatteisiin.

Jotta työryhmän jäsenet voisivat sujuvasti kommunikoida keskenään, siitä millaisia kuvia on tarkoitus tehdä, on vuosien saatossa kehittynyt käsitteitä, jotka auttavat kuvan tärkeimpien ominaisuuksien ilmaisemisessa sanallisesti. Näitä käsitteitä ovat muun muassa kuvakokoja ja kameranliikkeitä kuvaavat termit. Seuraavasta esittelystä selviää myös, mitä asioita kuvasuunnitelmasta olisi hyvä käydä ilmi.

Vaikka tietyillä kuvakulmilla ja muilla ratkaisuilla on taipumusta tuottaa tietynlaisia vaikutelmia, eivät ne sinällään sisällä mitään kiinteää merkitystä. Jokainen tekijä antaa itse merkityksen jokaiselle ratkaisulleen sillä, miten hän sen toteuttaa ja missä yhteydessä sitä käyttää.

4.1 Kuvakoot

Kuvakoot on määritelty suhteessa ihmisruumiiseen. Muihin objekteihin käytettäessä on hieman sovellettava sen suhteen, mitä termiä milloinkin käyttää. Kovin suurta merkitystä sillä ei ole, kunhan ilmoitettu kuvakoko antaa jotain osviittaa siitä, miten suuri osa kohteesta on näkyvissä. Kuvakokojen rajoja ei ole kirjoitettu kiveen ja jokaisen kuvaajan ja ohjaajan tulee itse löytää oma tapansa rajata kuvansa. Nämä eivät ole sääntöjä, ne ovat apuvälineitä kommunikointiin.

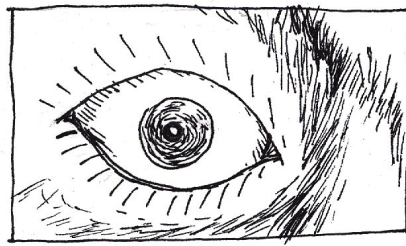
Seuraavaksi käyn läpi kuvakoot tiiviimmästä laajimpaan.

- Erikoislähikuva, ELK: kohteesta näkyy vain jokin yksityiskohta hyvin läheltä, esimerkiksi kasvojen osa, kuten silmä. Erikoislähikuva oikein käytettynä voi vaikuttaa katsojaan tehokkaasti. Sillä on helppo luoda ahdistavaa tunnelmaa tai inhoreaktioita. Toisaalta se tuo katsojan hyvin lähelle kuvauskohdetta, kenties yhtä lähelle kuin rakastetun, jonka seurauksena voi olla lämpimiäkin tunteita. Erikoislähikuvaa pitää käyttää harkiten, ettei se menetä tehoaan.
- Lähikuva, LK: kohde läheltä, kasvot kokonaan. D.W. Griffithiä pidetään lähikuvan kehittäjänä. Aluksi ihmisten oli vaikea ymmärtää, miksi yhtäkkiä näytettiin näyttelijän kasvoja, eikä koko tilannetta. He vaativat rahojaan takaisin, koska heille ei näytetty koko näyttelijää. Lähikuvasta kuitenkin kehittyi tehokas keino näyttelijän pienimpienkin kasvonliikkeiden esiintuojana ja joillain näyttelijöillä oli jopa tiettyjä vaatimuksia siitä, miten heidän lähikuvansa tulisi valaista ja kuvata. Lähikuvalla usein annetaan ajallisesti tilaa sille, mitä hahmo kokee, sen sijaan, että näytettäisiin mitä hän tekee. Ennen lähikuvan keksimistä elokuvat olivat kuin kameran eteen tuotuja teatteriesityksiä.
- Puolilähikuva, PLK: kohde rajautuu rinnasta ylöspäin. Kuin lähikuva, mutta antaa hieman enemmän tilaa ja etäisyyttä katsojalle.
- Puolikuva, PK: kohde rajautuu jostain navan ja lantion väliltä ylöspäin. Puolikuvassa hahmon ympärillä on jo ilmaa, ympäristöäkin on näkyvissä ja samaan kuvaan voi mahtua kaksikin hahmoa. Ollaan kuitenkin niin lähellä, että kasvot on helppo nähdä.
- Laaja puolikuva, LPK: kohde rajautuu jostain lantion ja polven väliltä ylöspäin. Käytännöllinen kuvakoko käsivarakuvauksessa, sillä se on tarpeeksi laaja, jotta kuva on helppo pitää vakaana, mutta kuitenkin riittävän

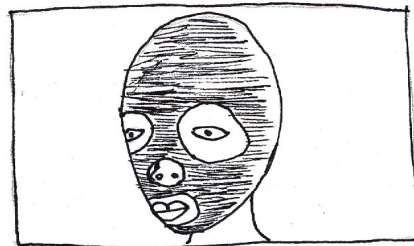
tiivis, jotta kuvan yksityiskohdat ja pääkohde erottuvat selvästi.

- Kokokuva, KK: ihmishahmo tai muu kohde näkyy kokonaan.
- Yleiskuva, YK: kohde näkyy osana ympäristöään, jos ollenkaan. Ympäristö on pääasia kuvassa.

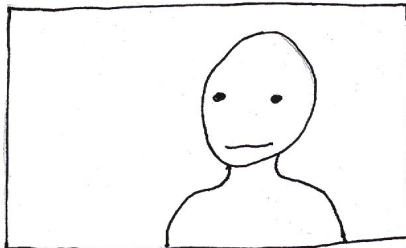
(mm. Begleiter 2001, 59)



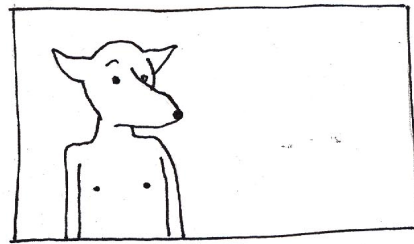
ERIKOISLÄHIKUVA



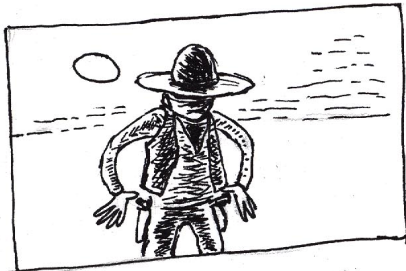
LÄHIKUVA



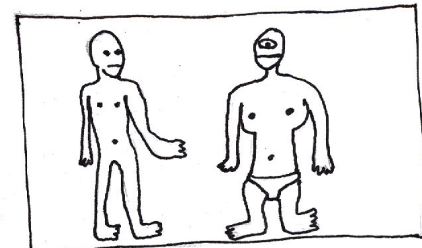
PUOLILÄHIKUVA



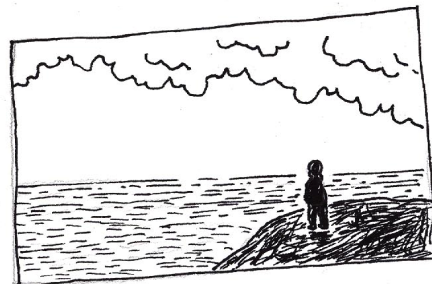
PUOLIKUVA



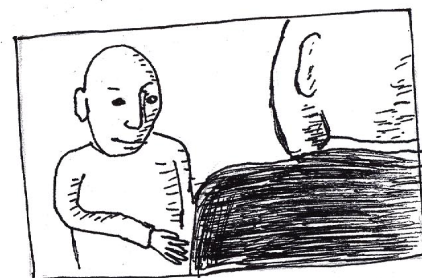
LAAJA PUOLIKUVA



KOKOKUVA



YLEISKUVA



OVER THE SHOULDER

Kuva 14: havaintokuva kuvakoista

Kuvakokoja kannattaa käyttää rohkeasti, mutta harkiten. Kuvajako, eli tietyn jakson jakaminen erillisiin kuviin, on pitkälti sen määrittämistä (muiden,

seuraavien asioiden ohella) milloin ollaan minkäkin kokoisessa kuvassa, minkä kokoinen kuva on sitä ennen ja mihin kuvakokoon sen jälkeen leikataan. Kun leikataan kuvakoosta toiseen niin, että väliin jää yksi kuvakoko, saadaan leikkauksesta helposti sulava, kunhan ajoitus on kohdillaan. Muitakin tapoja saada aikaan toimiva leikkaus on lukemattomia, mutta tämä on se, joka minulle ensimmäisenä opetettiin.

Hyppyleikkaus on leikkaus, jonka molemmilla puolilla kohde ja kuvakoko pysyvät samoina. Tämä saa aikaan eräänlaisen räpsähdyksen elokuvallisen ajan jatkuvuuden illuusiassa. Se saattaa olla hyvä tehokeino ja joskus, varsinkin liikkuvissa kohteissa se saattaa olla myös sujuva ja lisätä vauhdin tuntua. Dokumenttileikkauksessa se voi olla hätävarakeino, kun muita kuvakokoja tai järkeviä välikuvia ei ole, mutta esimerkiksi puheesta on leikattava ylimääräisiä kohtia pois. Sitä voidaan käyttää myös läpinäkyvyyden ylläpitämiseksi ja katsojan etäännyttämiseksi elokuvan illuusiosta (illuusiosta siitä, että elokuva näyttää todellisia tapahtumia sellaisenaan). Hyppyskarvia on vaikea olla huomaamatta, joten katsoja on tietoisempi siitä, että materiaalia on editoitu.

Kuvakokoa vaihtamalla voidaan huomaamatta lyhentää aikaa, joka jonkin asian suorittamiseen menee. Kuvien virta pysyy elävämpänä, eikä katsoja ehdi tylsistyä katsoessaan vaikkapa hahmon pukeutumista kokonaan.

Kuvakokoja (ja kaikkea) koskevat päätökset voi tehdä ensin intuitiivisesti ja katsoa sitten, onko siinä mitään järkeä. Usein intuitiivisia ratkaisuja analysoidessa ja niille perusteluja etsiessä löytyy hyvä ratkaisu tai alkuperäinen repäisy todetaan toimivaksi. Ei ole olemassa mitään kirjaa, josta voi katsoa oikeat vastaukset. Silti, jotkut ratkaisut ovat parempia kuin toiset. Tehdessä paremmuuden päättää tekijä ja tekemisen jälkeen katsoja. Katsojana tekijä voi käydä muiden tekijöiden töiden kimppuun ja oppia jotakin.

Looginen vaihtelu eri kuvakokojen välillä tekee elokuvasta dynaamisemman, sen seuraaminen on miellyttävää ja mukaansatempaavaa. On kuitenkin olemassa poikkeuksia, kuten aina. Esimerkiksi Roy Anderssonin elokuvissa *Sånger från andra våningen* (2000) ja *Du levande* (2007) kukin kohtaaminen on toteutettu yhdellä kuvalla yhdessä kuvakoossa. Kuvakokojen tehokasta käyttöä voi opiskella myös Alan Mooren, Frank Millerin tai muiden perinteisen sarjakuvan mestareiden töistä.

Kuvakokoihin liittyviä, muttei varsinaisesti niihin kuuluvia paljon käytettyjä termejä ovat myös:

- Over the Shoulder, OTS: keskustelussa tai muussa kahden hahmon välisessä toiminnassa kuvataan hahmojen kuvat toistensa olkapäiden yli, niin että olkapäätä ja päätä näkyy kuvassa. Näin vahvistetaan vaikutelmaa siitä, että hahmot ovat samassa tilassa.
- Näkökulmakuva, Point of View, POV: kamera ottaa hahmon paikan tilanteesta. Katsoja näkee maailman hahmon silmin. Kuvaajalla on oltava tiettyä näyttelijän herkkyyttä näkökulmakuvia kuvatessaan. Hänen on liikuttava ja reagoitava hahmolle sopivalla tavalla.

(Begleiter 2001, 60-62)

4.2 Kuvakulmat

Kuvakulmista puhuttaessa puhutaan kameran sijoittamisesta suhteessa kohteeseen. Miltä puolelta ja korkeudelta kohdetta kuvataan vaikuttaa siihen, minkä vaikutelman katsoja siitä saa.

Vertikaalinen kuvakulma, eli kameran korkeus: yläkulma, alakulma ja silmien taso

- Yläkulma: kamera on kohdetta ylempänä. Ihmisessä määrittävä taso on katseenkorkeus. Kulman jyrkkyyttä voidaan kuvailla sanoin, esim. loiva, melko jyrkkä, jyrkkä, suoraan ylhäältäpäin tai miksei jopa asteluvuin, jälleen katseentason ollessa linja, josta asteita aletaan määrittää. Mitään täsmällisyyttä ei kannata olettaa tai vaatia toteutukselta, mutta esimerkiksi 45 asteen yläkulma on melko helppo ymmärtää, sen ollessa puolessa välissä katseen tasoa ja suoraa 90 asteen yläkulmaa.

Yläkulmasta kuvattuna kohde näyttää pienemmältä ja avuttomammalta. Tämäkään ei tietysti aina pidä paikkaansa. Korkea rakennus näyttää yläkulmastakin korkealta, koska näemme millainen pudotus on maahan. Sama pätee valtaviin olentoihin. Yläkulmalla voidaan saada aikaan sulkeutuneempi tunnelma, esimerkiksi ulkokuviissa taivasta näkyy vähemmän ja hahmot tuntuvat uppoavan maailmaan. Tästä hyvä esimerkki on Tarkovski, joka käytti laajoissa ulkokuviissaan säännönmukaisesti yläkulmaa ja sai aikaan psykologisen tunnelman maailmasta, jossa ei voi olla varma, mikä on mielikuvituksen tuotetta ja mikä totta.

Yläkulmaa tulee käytettyä myös olosuhteiden takia. Jos kuvataan esimerkiksi keskustelua, jonka toinen osapuoli seisoo katutasolla ja toinen parvekkeella, käy korkeusero hyvin ilmi, kun parvekkeella olijan kuvat kuvataan kadulla olijan sijoilta, eli jyrkässä alakulmassa ja toisinpäin.

Hyvin korkeaa yläkulmaa voidaan sanoa ilmakuvaksi. Se on hyvin korkealta, kuten jostakin lentävästä laitteesta kuvattu, usein suoraan ylhäältäpäin. Tällaisella kuvalla voidaan vaikkapa paljastaa tilanne metsätuhojen etenemisestä, kertoa takaa-ajon välimatkatilanne tai esitellä tapahtumapaikkoja laajassa mittakaavassa.

- Alakulma: kamera on kohdetta alempana. Jyrkkyyteen pätee samat asiat kuin yläkulmaankin. Jyrkkää alakulmaa sanotaan sammakkoperspektiiviksi.

Alakulman vaikutus on monessa mielessä päinvastainen yläkulmaan nähden. Alakulmasta kuvattuna kohde näyttää suurelta, uljaalta ja kenties massiiviselta, kyseessä ollessa esimerkiksi rakennus. Laajoissa ulkokuviissa alakulma saa maailman näyttämään suurelta ja avoimelta. Taivasta näkyy enemmän kuin maata ja siksi tunnelma on tilanteesta riippuen ylevä, kevyt tai muuta sellaista.

- Silmien taso: kamera on samalla korkeudella kohteen kanssa.

Kohteen tasolta kuvattaessa vaikutelma on kuvakulman puolesta neutraali. Kohde näkyy sellaisena kuin se on. Kuten arvoisa vierasluennoitsijamme elokuvaohjaaja Lauri Töhrönen sanoi: ”Sellainen on huono elokuva, jonka kaikki kuvat on katseen tasolta kuvattu.” Haluaisinpa osoittaa hänen olevan väärässä, mutten tiedä, onnistuuko se. Hyvin suuri osa maailman kuvista on kuvattu katseen tasolta, eikä tätä kuvakulmaa pidä vieroksua siksi, että se on tavallinen.

Horisontaalinen kuvakulma, eli kameran sijoittuminen johonkin pisteeseen kohteen ympärillä

- Suoraan edestä: kamera katsoo kohdetta suoraan edestä.

Luo intiimin yhteyden hahmoon, koska kamera on suoraan hänen katseensa linjalla. Kasvot eivät välttämättä näytä kaikkein parhailta suoraan edestäpäin, vaan hieman sivummalta. Kasvokohtaisia poikkeuksia varmasti on. Lähikuvan olleessa kyseessä, voidaan puhua ”lättylähiksestä”.

- Profiili: kamera on kohteen sivulla
- $\frac{3}{4}$: kamera on puolella välissä profiilia ja etukuvaa n. 45 asteen kulmassa siis katseen linjaan nähden horisontaalisesti. En ole kuullut kenenkään käyttävän tätä termiä, löysin sen kirjasta (Begleiter 2001, 61). Se voisi kuitenkin olla hyödyllinen. Ehkä siitä voi puhua jiirikulmana. Kulma voi olla edestä tai takaa.

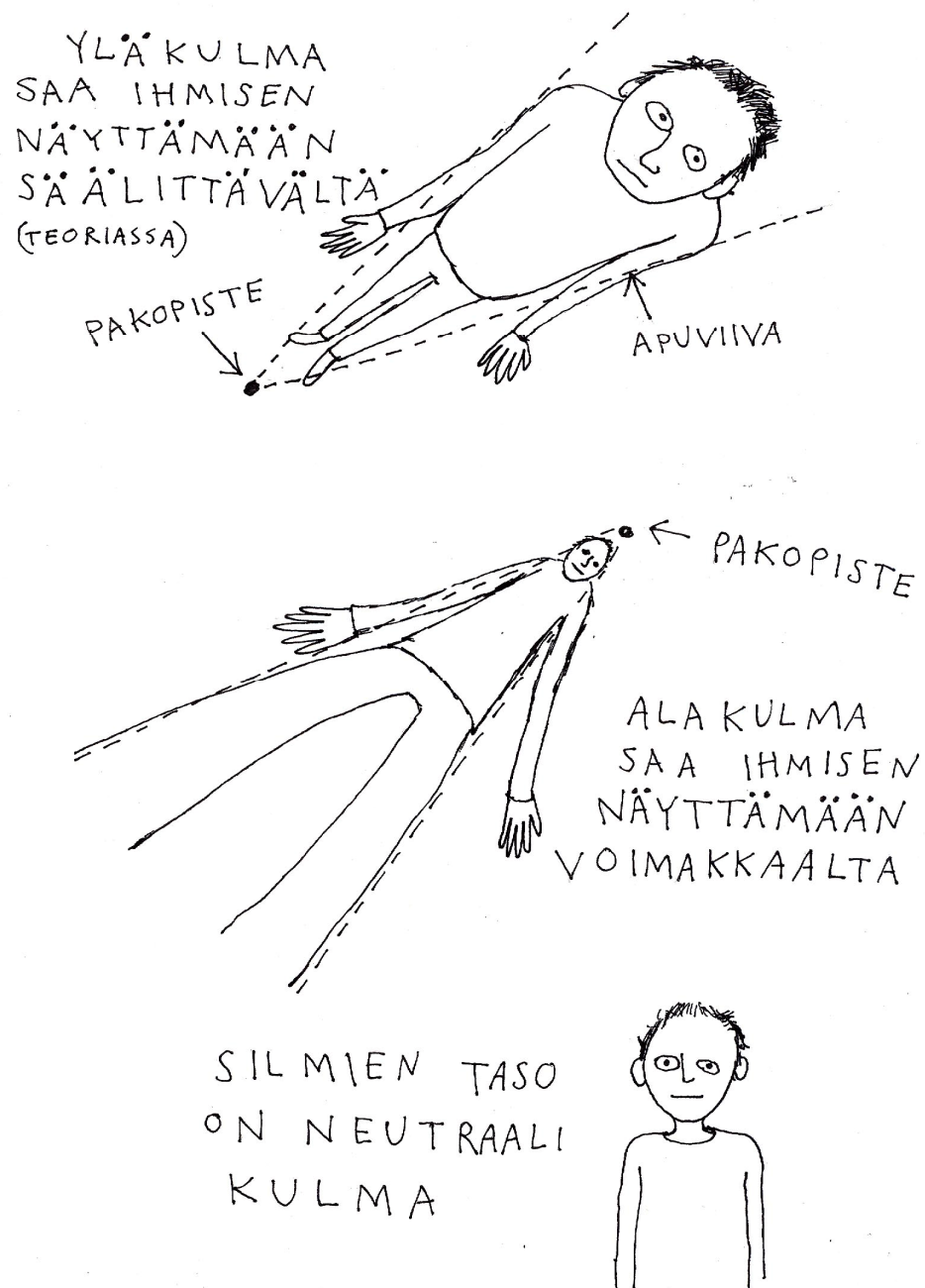
Loput kulmat ovat jotakin näiden väliltä. Lopullinen kuvakulma on tietysti horisontaalinen ja vertikaalinen kulma yhdistettynä, eikä niitä yleensäkaan tällä lailla erotella omiksi ryhmikseen. Tein jaon selkeyttääkseni tilannetta.

Vino horisontti, ”dutch tilt” tai ”chinese angle” tarkoittaa kuvaa, jossa kamera on tarkoituksella vinossa. Tällä lailla voidaan saada aikaan vinksahnut tunnelma. Kannattaa kuitenkin käyttää harkintaa, sillä se saattaa näyttää myös pelkästään typerältä. Vauhdikas kuva, jossa sankari juoksee kameran ohi läheltä ja kamera seuraa kääntyen samalla vinoon voi lisätä vauhdin ja painovoiman häilyvyyden tunnetta.

Kuvakulmien, varsinkin ylä- ja alakulman ilmaiseminen kuvakäsikirjoituksessa piirroksilla voi olla hankalaa, jos ei tunne perspektiivin saloja. Perspektiivioppi perustuu siihen, että silmiemme ja horisontin välillä olevat meistä loittonevat linjat näyttäisivät katoavan horisontin takana yhteen pisteeseen, jos jatkuisivat sinne asti. Tuota pistettä kutsutaan pakopisteeksi. Ajattelen tämän johtuvan siitä, ettemme koskaan voi olla samassa linjassa noiden linjojen kanssa, eivätkä nuo linjat voi koskaan olla yksiulotteisia ja meillä on kaksi silmää ja sijaitsemme aina yhdessä paikassa kerrallaan. Linjat siis ovat aina eri linjassa kuin meidän ja pakopisteen välinen linja. Asiat näyttävät sitä pienemmiltä mitä kauempana ne ovat. Siksi linjat lähenevät toisiaan loitotessaan katsojasta. Ja jos ne lähenisivät jossain muualla kuin katseemme edessä, olisi kyse jostain muusta katsojasta. Linjoja on monen suuntaisia ja siksi pakopisteitäkin voi olla useita. Pakopiste liikkuu sitä mukaa kun mekin. Jos tuijottaa auton ikkunasta ohi vilisevää maisemaa, se näyttää taipuvan, koska kaukana liikkuvat asiat näyttävät liikkuvan hitaammin kuin lähellä liikkuvat asiat, koska ne liikkuvat vähemmän suhteessa meihin. Tämä on yksi syy siihen, miksi kamera-ajot voivat olla niin hypnoottisia. Jos katsoo kaukaista maantietä, jolla auto ajaa kahdeksaa kymppiä, ei vauhti vaikuta kovin hurjalta, mutta kun auto ajaa puolen metrin päästä ohi samaa vauhtia, on käännettävä päätä seuratakseen sen viuhahdusta.

Pakopistettä voi käyttää hyödykseen kuvakulmien ilmaisemiseksi piirroksessa. Ensin määritellään suurin piirtein halutun objektin lähimmän osan leveimmän kohdan, kuten vaikka ihmisen hartioden suuruus. Piirretään avuksi pakopiste, jonka sijoittaminen ratkaisee sen, mistä kulmasta objektia katselemme. Jos pakopiste on vasemmalla puolella, näemme objektin vasemmalta puolelta. Pakopisteestä piirretään apuviivat ensin piirretyn objektin lähimmän osan ulkoreunoihin. Nyt voidaan hartioista piirtää loppuruumis, mutta niin, että se pysyy apuviivojen sisäpuolella ja pienenee niiden mukaisesti. Harkintaa ja järkeä käyttäen tietysti, apuviivoja ei tarvitse orjallisesti noudattaa, ne vain antavat osviittaa siitä, miten paljon pienemmiksi kaukana olevat asiat pitää

piirtää, jotta syvyysvaikutelma olisi uskottava. Mitä lähemmäs päätä pakopisteen sijoittaa, sitä jyrkempi yläkulma. Alakulman kanssa voidaan menetellä samalla tavalla, mutta silloin lähin objekti on luultavasti jokin muu kuin hartiat. Piirtäminen voidaan toki aloittaa myös kaukaisuudesta. Silloin piirretään vaikkapa ruumiin kaukaisin osa, tai jotain siltä väliltä ja piirretään apuviivat pakopisteestä sen ohi. Loppuruumis piirretään taas niin, että se sopii noiden viivojen sisään ja kasvaa tai pienenee niiden mukaan.



Kuva 15: esimerkkejä pakopisteen käyttämisestä ylä- ja alakulman ilmaisemiseen

Pakopistettä ja perspektiiviä voi käyttää myös horisontaalisia asioita kuvatessa, mikäli haluaa niiden näyttävän uskottavilta. Tämä ei aina ole tarpeen, jos kyseessä on vain tikku-ukkomainen luonnostelma, mutta vähääkään hienostuneemmissa piirroksissa käy ilmeiseksi, että kaukana olevat asiat ovat

kuvassa pienempiä kuin lähellä olevat. Pakopisteen voi piirtää jonnekin horisonttiviivalle ja vetää siitä apuviivoja sinne, missä niitä tarvitaan. Asiaa voi lähestyä perstuntumalta tai sitten voi ottaa selvää perspektiivipiirtämisen saloista, kuten siitä, mikä on kahden pisteen perspektiivi. Selkeä esitys aiheesta löytyy ainakin Begleiteriltä (2001, 145-165).

4.3 Kameran liikkeet

Jo Lumière-veljekset keksivät, että liikkuvat kuvat, jotka jo sinänsä ovat hypnotisoivia vaikutukseltaan, kaappaavat katsojan huomion vielä tehokkaammin, kun itse kuvausvälinekin liikkuu. Kameran liikkeillä voidaan saada eloa staattiseenkin asetelmaan. Ne voivat lisätä vauhdin tuntua toimintakohtauksessa. Ne voivat olla mielenkiintoisempi tapa paljastaa informaatiota tai siirtyä kohteesta toiseen kuin leikkaus. Kameranliikkeille kannattaa miettiä perusteluita. Ne eivät aina ole oikea ratkaisu asioiden kertomiseen. Kuvan sisällöllistä tyhjyyttä on turha yrittää piilottaa hienojen liikkeiden taakse, ne voivat vain pahentaa asiaa.

- Panorointi, pannaus, pan: kamera kääntyy sivusuunnassa sen alustan pysyessä paikoillaan. Käytetään esimerkiksi miljöön esittelyyn, informaation vähittäiseen paljastamiseen (esim. kuva alkaa sankarin puolikuvasta, jossa hän on järkyttyneen näköinen, panoroidaan oikealle, jolloin järkytyksen syy paljastuu: hänen kotinsa on poltettu tms.) tai liikkuvan kohteen seuraamiseen.

Panorointi saattaa näyttää halvalta, eikä se ole kovin erikoinen, mutta se on yksi elokuvakerronnan perustyökaluista, eikä sitä pidä turhaan väheksyä. Se on edullinenkin – tarvitaan vain toimiva jalusta ja kamera. Ennen vanhaan

jokainen opiskelijaelokuva alkoi hitaalla panoroinnilla, joka esitteli tapahtumapaikan.

- Tilttaus, tilt: vertikaali panorointi - kamera kääntyy pystysuunnassa sen alustan pysyessä paikoillaan. Käytetään esimerkiksi korkeiden asioiden esittelyyn tai pystysuunnassa tapahtuvan liikkeen seuraamiseen. Yksi klassinen käyttötapa on henkilön esitleminen varpaista päähän. Buutsit tai korkokengät astuvat kuvaan, kamera tilttaa ylöspäin paljastaen upeat sääret tai ladatut pistoolit, kummalla kummatkin nyt sattuvat olemaan. Vasta lopuksi näemme kasvot ja tunnistamme henkilön.
- Ajo: kamera liikkuu alustallaan sivu- ja/tai syvyysuunnassa. Usein seurataan liikkuvaa kohdetta. Kohteen liikkeeseen nähden vastakkaiseen suuntaan tehty ajo, jossa panoroinnilla pidetään kohde kompositiossa voi olla tehokas tapa korostaa vauhtia. Kohteen vauhti tuntuu kameran vauhdin ja omansa summalta, kuten törmäävien esineiden törmäysnopeudessa. En ole tätä nähnyt käytettävän juurikaan Suomessa, mutta Virossa Rein Kotov ja hänen opissaan olleet nuoret kuvaajat käyttävät sitä paljon.

Syvyysuuntaista ajoa voidaan käyttää oleellisen informaation paljastamiseksi laajemmasta kokonaisuudesta. Ajo lähestyy yleiskuvassa olevaa väkijoukkoa ja päättyy lähikuvaan päähenkilöstä. Tai päinvastoin, alkaa lähikuvasta, jossa ei vielä nähdä asiayhteyttä ja sitten etääntyvällä ajolla paljastetaan tilanne.

Ajoa voidaan myös käyttää näyttelijäntyön korostamiseen: liikituksen hetkellä pieni ajo kohti, tai havahtumisen hetkellä pieni ajo pois päin. Voidaan käyttää myös pientä kohti ajoa, jos on tarpeen siirtyä hahmon ”pään sisälle” esimerkiksi ennen muistelukohtausta.

Ajoa voidaan käyttää myös elävöittämään kuvaa paikallaan olevasta kohteesta. Esimerkiksi J. Rehmosen elokuvassa *This is fakin Finland Perkele* (olen pahoillani tuosta nimestä, hän ei suostunut vaihtamaan sitä. Omasta mielestäni jopa esim. *Suomi, saatana* olisi ollut parempi, mutta ei siitä sen enempää) kuvasimme esittelykuvan kerrostalosta. Kuva on jyrkästä alakulmasta ja siinä on ajo kohti rakennusta. Samalla kompositio pidetään paikallaan tilitauksella, niin että ainoastaan perspektiivi, eli katselupiste muuttuu. Näin syntyy vaikutelma päälle kaatuvasta talosta.

Syvyysuuntaisen ajon korvikkeena tai vaihtoehtona voi käyttää zoomia, mikäli käytössä on zoom-linssi. Tällöin käytännössä samat efektit saadaan aikaan liikuttamalla linssiä kameran sijaan. Polttovälin muuttuessa kuitenkin muuttuu myös perspektiivivaikutelma, joten aivan samanlaista jälkeä ei zoomilla ja ajolla synny. Zoomaillessa pitää olla tarkkana ja välttää ylilyöntejä, elleivät ne ole tarpeen.

Nämä ovat vain joitain ajatuksia siitä, miten kameranliikkeitä voi käyttää. Jälleen kerran: jokaisen on itse löydettävä oma tyylinsä ja käsialansa, eikä sitä löydy kirjoista vaan jokaisen omasta mielikuvituksesta ja kokemuspohjasta.

- Nosto: kamera nousee tai laskee alustansa mukana. Voidaan oikeastaan lukea pystysuuntaiseksi ajoksi. Kuten mitä tahansa elokuvakerronnan työvälinettä, voidaan nostoa käyttää dramaattisiin tarkoituksiin. Jos hahmon ystävä kuolee hänen käsivarsilleen, voisi kamera nousta taivaisiin tuskanhuudon mukana. Pystysuunnassa tapahtuvan liikkeen seuraaminen on toinen ilmiselvä käyttötarkoitus. Sama vastakkaisen liikkeen periaate toimii tässä aivan kuin muissakin ajoissa.
- Fix: kamera nimenomaan pysyy paikoillaan.

- Kraana, jib: kraanalla pystytään liikuttamaan kameraa pysty- ja vaakatasossa samanaikaisesti. Pitkän varren toisessa päässä on kamera ja toisessa vastapaino. Keskellä on laakerijärjestelmä, jonka varassa vartta voidaan käännellä pysty- ja vaakatasossa. Jib on kuin pieni kraana.
- Steadicam: valjastyypinen ratkaisu, jolla taitava operaattori pystyy suorittamaan pitkiä ja monimutkaisia ajoja, jotka olisivat radalla vaikeita tai mahdottomia. Perustuu kuulalaakereihin, joiden varassa kamera heiluu. Vastapainojen avulla kamera tasapainotetaan niin, että se pysyy suorassa, vaikka kuvaaja heiluu juostessaan.
- Käsivara: käytetään näkökulmakuvissa ja dokumenttityylisessä kuvauksessa. Kuvaaja pitää kameraa olallaan tai lantiolla. Nykyään käytetään monenlaisiin muihinkin tarkoituksiin. Heiluva käsivarakuva voi olla hypnoottista tai häiritsevää. Käsivaralla kuvatun materiaalin leikkaaminen on mielenkiintoista, koska kuvan ollessa jatkuvassa liikkeessä, liikkuu myös huomiopiste, jolloin mahdollisia leikkauspisteitä on paljon staattisia kuvia enemmän. Muun muassa tämän takia ei käsivaralla kuvattaessa välttämättä tarvitse suunnitella kaikkea niin tarkkaan. Jos kuitenkin elokuvaa valaistaan ja ryhmä on muutamaa henkeä suurempi, on suunnitelmat tehtävä aivan kuten jalustalla kuvatessakin, jos haluaa välttyä riitelyltä ja turhalta työltä valojen ja lavasteiden ollessa väärissä paikoissa.
- Vertigo-ajo, Hitchcock-ajo, ajo vastakkaisella zoomilla: ajetaan kohdetta kohti ja samalla zoomataan siitä pois päin tai päinvastoin. Kohde pysyy kuvassa samankokoisena polttovälin ja perspektiivin muuttuessa. Hitchcock käytti sitä elokuvassaan *Vertigo* (1958) kuvaamaan korkeanpaikankammon aiheuttamaa huimausta. Spielberg käytti sitä *Jaws*

-elokuvassaan (1975) korostamaan tappajahain hyökkäyksen kauhuja ja sen jälkeen sille ei olekaan löydetty järkevää käyttöä, paitsi joissakin animaatioissa, mutten nyt muista missä. Kannattaa kokeilla jossain muualla kuin julkaistavaksi aiotussa elokuvassa.

5 KOMPOSITIOSTA

Makuasioista ei voi kiistellä, eikä taiteessa ole sääntöjä, mutta joitain perusasioita on hyvä olla hallussa onnistuneen sommitelman saavuttamiseksi. Elokuvassa yksittäisen kuvan funktio ei ole pelkästään olla hieno ja kaunis katsella. Sen on ensinnäkin toimittava yhdessä elokuvan muiden kuvien kanssa, kontrapunktissa tai harmoniassa. Sen on oltava osa kuvien virtaa, ellei nyt puhuta jostain kokeellisesta elokuvasta, jossa tarkoituksella rikotaan tuota virtaa. Toiseksi kuvan on kuljetettava tarinaa eteenpäin mielekkäällä ja mielenkiintoisella tavalla. Hienoin mahdollinen ei välttämättä ole paras mahdollinen.

Negatiivinen tila ja positiivinen tila ovat sommittelun avainkäsitteitä. Positiivinen tila käsittää kuvattavan kohteen tai kohteet ja negatiivinen tila niiden ympärillä olevan tyhjän tilan. Kaiken kuvan sisäisen sommittelun voidaan ajatella olevan positiivisen ja negatiivisen tilan välisen suhteen määrittämistä. (Begleiter 2001, 128)

Kaikki alkaa tietenkin suorakulmiosta, joka on kuva-alamme. Ympärillämme on ääretön (tästä lienee poikkeavia käsityksiä) maailmankaikkeus ja käytössämme tämä suorakulmio, jonka sisään meidän on kaksiulotteiseen muotoon aseteltava haluamamme asiat tuosta äärettömyydestä. Yhtä tärkeää, kuin oleellisten asioiden saaminen kuvaan, on epäoleellisten jättäminen pois.

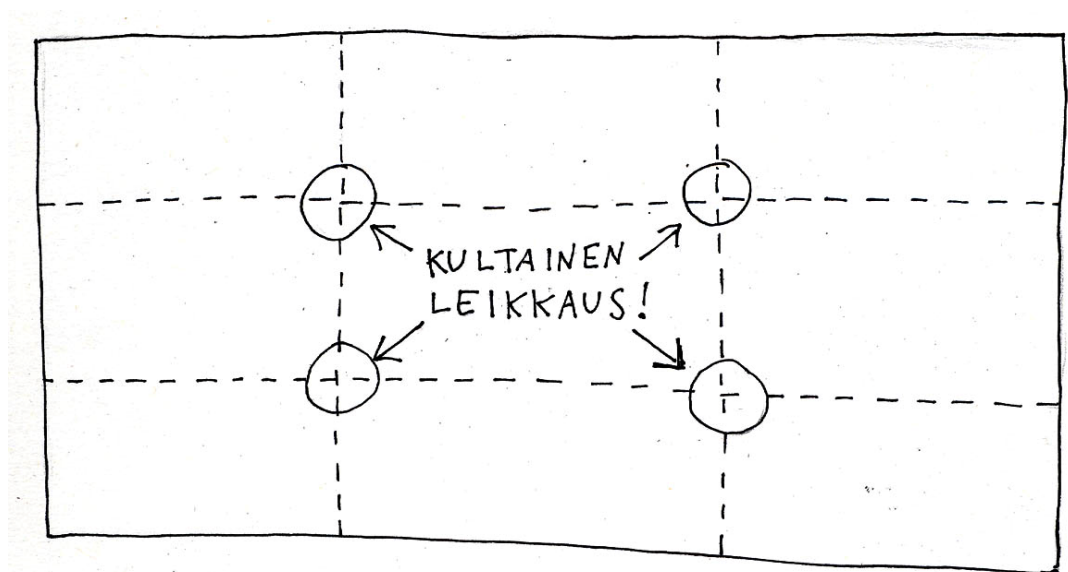
Se miten kohde katsojalle näyttäytyy, riippuu hyvin paljon siitä, miten se asettuu negatiiviseen tilaan. Se mikä kuvasta puuttuu, on katsojan korvattava mielikuvituksellaan, joka on usein tehokkaampi kuin parhaatkaan erikoistehosteet. Kenties juuri siksi fanit olivat niin vihaisia kun George Lucas lisäili alkuperäiseen *Star Wars* (USA 1977, 1980, 1983)-trilogiaansa jälkikäteen digitaalisia taustoja ja olentoja.

Kun itse aloin valokuvata, ihmettelin, mitä sommittelulla tarkoitettiin. Enhän minä useinkaan mitenkään voinut siirtää kuvaamiani kohteita, kuten puita, villieläimiä tai rakennuksia haluamiini paikkoihin. Siirtämällä itseäni ja kameraani saatoinkin kuitenkin määritellä niiden paikan kuvassa. Sommittelulla tarkoitetaan objektien asettelua kuvan sisällä. Kiertämällä kohdetta ja kokeilemalla eri kameran korkeuksia voi vaikuttaa siihen, mitä kaikkea kuvassa näkyy ja miten se asettuu siihen suhteessa varsinaiseen kohteeseen. Joskus on myös objekteja mahdollista siirtää ja silloin sitä kannattaa käyttää hyväkseen, jos niin saavuttaa paremman kuvan.

Kultainen leikkaus saadaan, kun jana jaetaan kahteen osaan, niin että lyhemmän osan suhde pidempään on sama kuin pidemmän osan suhde koko janaan. Tätä suhdetta kutsutaan kultaiseksi suhteeksi. Käytännössä ja silmämääräisesti jako tehdään niin, että lyhyempi osa on kolmanneksen koko janasta ja pidempi kaksi kolmannesta. Todellisuudessa jako olisi jossain kolmanneksen ja puolikkaan välissä. Ihminen kokee kultaisen leikkauksen miellyttäväksi. Esimerkiksi ihmisen kasvot jakautuvat kolmeen: leuan päästä suuhun, suusta silmiin ja silmistä päälakeen. Tätä periaatetta hyödyntämällä saadaan helposti aikaan miellyttäviä kompositioita aiheesta kuin aiheesta. Kultaisen leikkauksen esiintymistä geometrisissä kuvioissa tutkivat jo antiikin kreikkalaiset. Renessanssin ja gotiikan ajan kuvataiteilijat kehittivät kultaiseen leikkaukseen perustuvia sommittelumenetelmiä.

Kuva-ala jaetaan esimerkin selventämiseksi viivoilla kolmeen osaan vaak- ja pystysuunnassa. Näiden viivojen leikkauspisteet ovat ne paikat, joihin oleellinen informaatio kannattaa sijoittaa. Nuo pisteet ovat joko kolmasosan tai kahden kolmasosan päässä kustakin reunasta, suhteessa kuva-alan sivujen mittoihin. Ja tämä siis miellyttää silmää ja vaikuttaa luonnolliselta.

Lukemistani kuvasuunnittelua käsittelevistä kirjoista varsinkin Hart kertoo kultaisesta leikkauksesta ehdottomana sääntönä, josta ei missään nimessä pidä poiketa. Hän menee jopa niin pitkälle, että antaa tasan kaksi vaihtoehtoa horisontin sijoittamiseen kuvassa; kolmannes yläreunasta tai kolmannes alareunasta. Eikä missään tapauksessa keskelle kuvaa. (Hart 2008, 37-45)



Kuva 16: kaavio kultaisesta leikkauksesta

Omasta mielestäni Hartin vaatima kultaisen leikkauksen ehdoton noudattaminen on typerä ajatus. On hyvä tietää, miten perinteisiä, miellyttäviä kuvia sommitellaan, mutta tuota ikivanhaa muotokieltä on osattava tarvittaessa myös rikkoa, jotta lopputulos olisi mielenkiintoinen. Esimerkiksi Anastasia Lapsuin ja Markku Lehmuskallion elokuvassa *Jumalan morsian* (Suomi 2004)

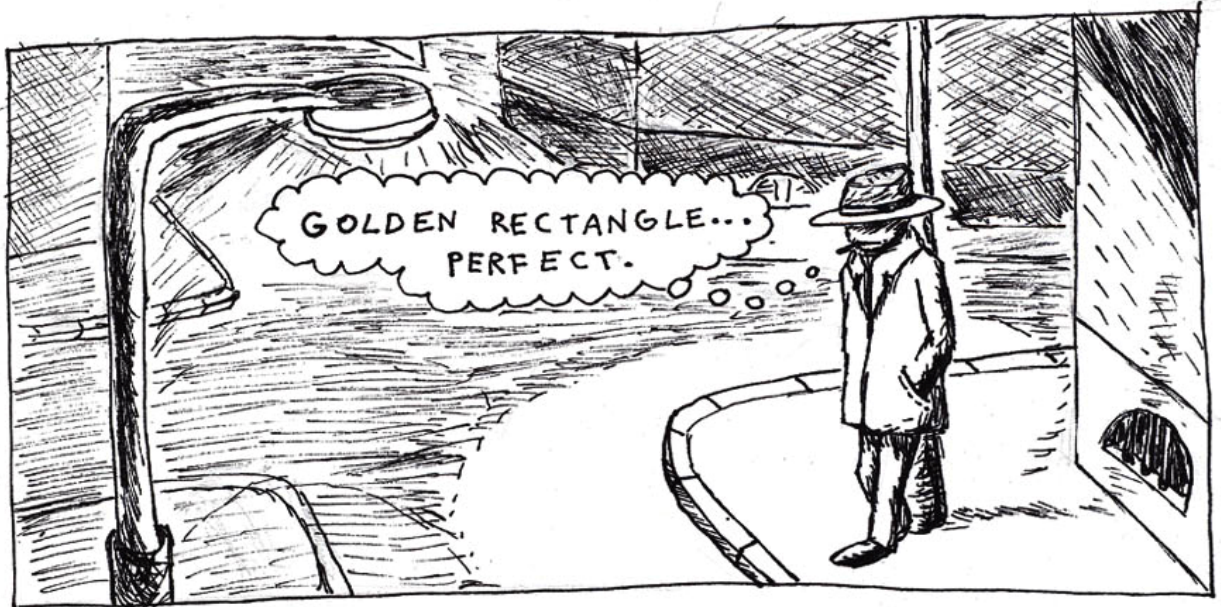
on kuvan pääkohde usein sijoitettu keskelle kuvaa mielestäni hyvin tuloksin. Elokuva kertoo kansasta, joka on elänyt länsimaiden vaikutuksen ulottumattomissa. Keskitetty kompositio kertoo ehkä tasapainoisesta suhteesta luontoon. Mielessäni herää ajatus, että kultainen leikkaus on vain kulttuuri-imperialismia. Sen väitetään olevan ainoa mahdollinen tapa tehdä onnistunut kuva, aivan kuten yritetään antaa ymmärtää, että edustuksellinen ”demokratia” ja kapitalismi olisivat ainoa tapa järjestää yhteiskunta. Lähestulkoon kaikki kuvat länsimaissa viimeiseltä viideltäsadalta vuodelta on sommiteltu kultaisen leikkauksen mukaan. Olemme oppineet pitämään sitä luonnollisena ja miellyttävänä. Kyseessä ei välttämättä ole mikään luontainen ominaisuus, ainakaan niin suuriessa määrin kuin annetaan ymmärtää.



Kuva 17: keskitetysti sommiteltu kuva *Jumalan morsiamen* hengessä

Toisaalta, kun ajattelemme vaikkapa jotain kuvitteellista kuvaa jostain kuvitteellisesta film-noir-elokuvasta, jossa alaoikealla kultaisessa leikkauksessa yleiskuvassa katulyhdyn alla kumppaniaan odottava hämärämies polttaa tupakkaa, voidaan olla yhtä mieltä siitä, ettei tuollaista kuvaa saisi aikaan toisenlaisella kompositiolla. Toisaalta nykyelokuvassa kamera liikkuu

paikoitellen niin villisti, että sommittelu on yhtä paljon liikkeen ja ajoituksen kuin kuvaelementtien sommittelua.



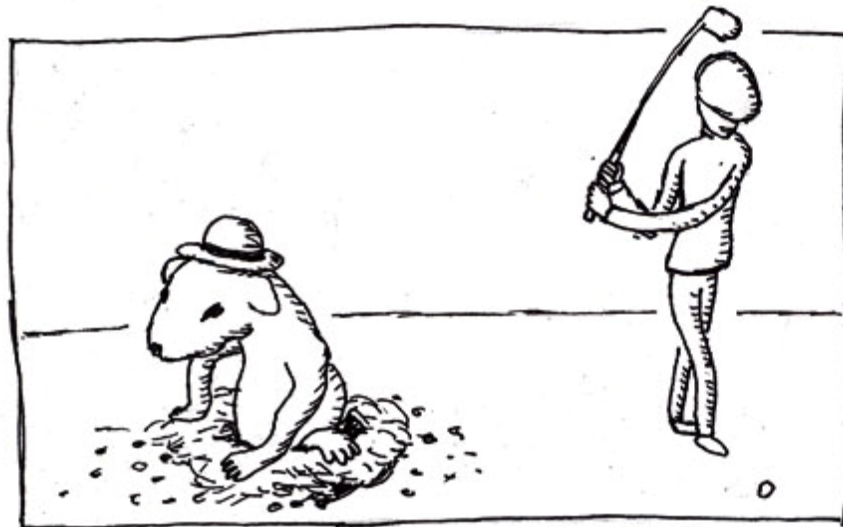
Kuva 18: kultaisen leikkauksen mukaan sommiteltu kuva film-noir-hengessä

Kompositiota tehdessä on syytä ottaa huomioon kaikkien kuvaelementtien sijoittelu. Ei pidä keskittyä vain pääasialliseen kohteeseen, vaan katsoa, että ympäristö ja muut elementit kuvan taustalla ja etualalla asettuvat elokuvan tarkoituksia palvelevaan ja tekijää miellyttävään positioon.

Liikkeen tai toiminnan suunta kuvan sisällä kannattaa ottaa huomioon. Jos näyttelijä katsoo vasemmalle, on luontevaa jättää kompositioon tilaa hänen katseelleen. Samoin, jos kuvassa golffaaja on lyömässä palloa oikealle, on parasta jättää sille puolelle tyhjää tilaa. Molemmissa tapauksissa saattaa olla jokin syy sommitella kuva aivan päinvastaisesti, esimerkiksi golffaajan vasemmalla puolella maasta esiin kaivautuva jättiläissiiseli, jota golffaaja ei huomaa.



Kuva 19: tilaa katseelle



Kuva 20: tilaa jättiläissiiselle

6 SYVYYSVAIKUTELMASTA

On neljä ulottuvuutta, joista voimme arkitodellisuudessa olla tietoisia: korkeus, syvyys, leveys ja aika. Elokuvasssa käytettävissä on kaikki paitsi syvyys. Miksi sitten elokuvia usein pidetään mielenkiintoisempina kuin arkitodellisuutta? Ehkä juuri niiden asioiden takia, joita siitä puuttuu. Siitä puuttuvat tylsät asiat ja neljäs ulottuvuus. Itse olen tylsien asioiden suuri ystävä, mutta syvyyttä on vaikea pitää sellaisena. Ehkä viisiulotteisessa todellisuudessa elävät tekevät neliulotteisia elokuvia. Ehkä elokuvat ovat aikaa lukuun ottamatta kaksiulotteisia yksinkertaisesti teknisistä syistä ja niiden viehätys perustuu johonkin aivan muuhun. 3D-elokuvat ovat asia erikseen, enkä aio vetää niitä mukaan tähän.

Jotta elokuva olisi mukaansatempaava ja katsojan olisi helppo mielikuvituksessaan siirtyä sen maailmaan, on siinä hyvä olla erinäisin keinoin luotu illuusio kolmannelle ulottuvuudelle, eli syvyysvaikutelma. Tämä on hyvä ottaa huomioon jo kuvasuunnitteluvaiheessa, vaikkei sitä täysin osaisikaan piirtäen ilmaista.

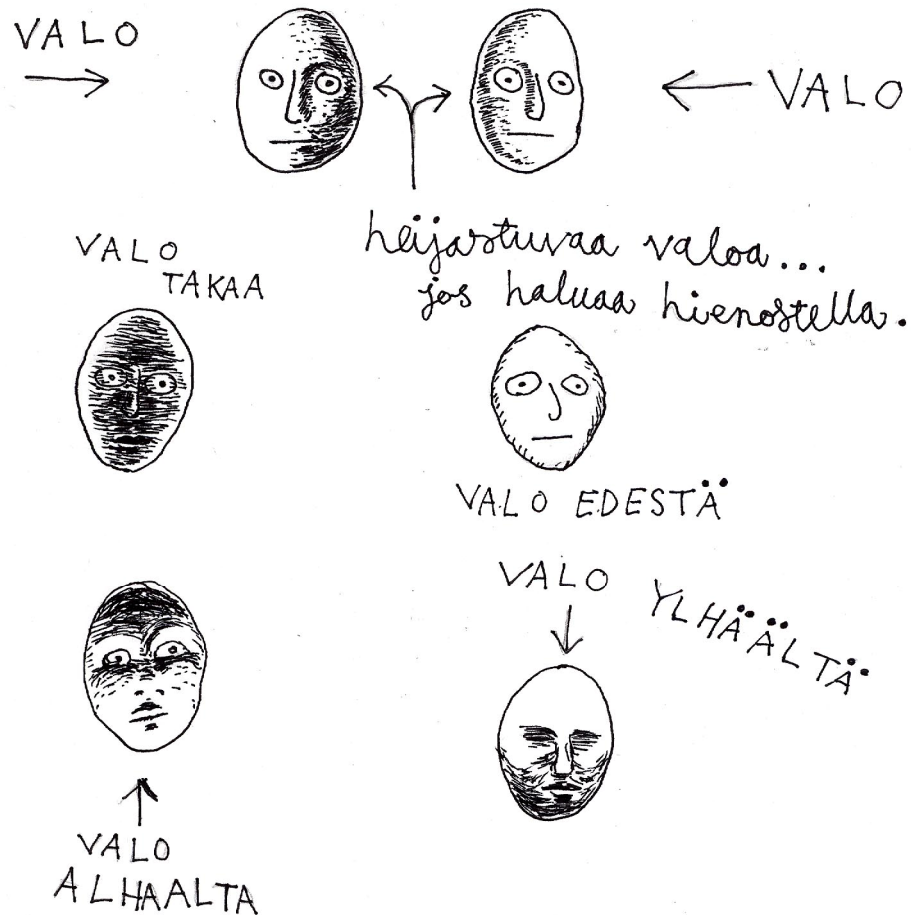
Kuva-ala jaetaan syvyysuunnassa kolmeen osaan: etualaan, keskialaan ja taka-alaan. Jo se, että kuvassa on elementtejä eri syvyysasteilla riittää luomaan vaikutelmaa todellisesta tilasta. Tämä johtuu perspektiivistä: kauempana olevat asiat näyttävät pienemmiltä. Osittain päällekkäiset objektit antavat myös vihjettä syvyydestä, sillä tiedämme kokemuksesta, että päällimmäiset asiat ovat lähempänä kuin niiden taakse jäävät. Esimerkiksi kaupunki näyttää suuremmalta, kun talojen väleistä näkyy osia muista taloista, joiden takaa pilkistaa vielä uusia taloja. Ja metsässä harhaileva ihminen näyttää olevan syvällä metsässä, kun hän välillä katoaa puiden taakse. (Hart 2008, 40, Begleiter 2001, 129-132)

Kuvakulmia vaihtelemalla voidaan näyttää asioita useammalta kuin yhdeltä puolelta, jolloin niiden moniulotteisuus on ilmeistä, samoin kuin niiden

sijoittuminen moniulotteiseen maailmaan, joka jatkuu joka suuntaan. Kubismi pyrki näyttämään esineet monesta suunnasta yhtä aikaa maalauksessa. Elokuvassa näemme kohteen yhdeltä puolelta kerrallaan, mutta kuitenkin samassa ajallisessa jatkumossa, jossa olemme koko ajan samassa hetkessä, jota kutsumme nykyhetkeksi. Näemme asiat niin monelta puolelta kuin elokuvan tekijät vain suvaitsevat näyttää.

Kaksiulotteisilla asioilla ei ole varjoa. Siksi voimme huijata ne näyttämään kolmiulotteisilta lisäämällä niihin varjostusta. Piirtäessä se tapahtuu tummentamalla sitä puolta, joka on kuvitellun valonlähteen vastakkaisella puolella. Kuvatessa se tapahtuu viemällä valonlähdettä suurempaan kulmaan kohteen etupuoleen nähden. Varjoilla voidaan korostaa muotoja ja pintarakenteita, jotka myös ovat luonteeltaan kolmiulotteisia. Kasvot, joilla ei ole lainkaan varjoja, näyttävät litteiltä ja tylsiltä.

VARJOSTUKSESTA PALIKALTA PALIKOILLE:



Kuva 21: esimerkkejä varjostuksen käytöstä

7 PIIRTÄMISESTÄ

Pienenä olin hyvin kiinnostunut piirtämisestä, kuten olen edelleen. Muistan olleeni turhautunut, kun en saanut asioita näyttämään siltä kuin halusin. Ne näyttivät auttamatta lapsen piirtämiltä. Kerran, noin seitsemänvuotiaana istuin keittiössä tuhertelemassa ja ymmärsin, ettei piirtämisen oppiminen ole mikään taikatemppu. Pitää vain liikuttaa kynää haluamallaan tavalla, mielessä olevaa

kuvaa seuraillen ja muokaten. Taisin sanoa äidille, että nyt mä tajusin miten piirretään.

Ymmärtääkseni suurin piirtein kaikki lapset piirtävät, jos heillä on siihen mahdollisuus. Jotkut lopettavat toisia aiemmin, muutamat eivät lopeta ennen kuin kuolevat, vaikka menettäisivät kätensä sitä ennen. Piirtäminen vaikuttaa siis melko yleisinhimilliseltä toiminnalta. Yksilölliset erot piirtämislahjakkuudessa selittyvät osaksi sillä, että osa lapsista aloittaa muita aiemmin. Heille on kenties aktiivisemmin tarjottu mahdollisuuksia ja heitä on rohkaistu siihen. Koulun aloittaessaan lapset näkevät kuvaamataidon tunnilla toistensa piirroksia ja vertailevat niitä. *Toi on hyvä piirtämään. Toi on huono.* Tämä taas rohkaisee sitä piirtäjää, jolla jo ennestään oli kokemusta, piirtämään entistä enemmän, kun taas se, jota pidettiin huonona piirtäjänä alkaa kenties jopa inhota piirtämistä, eikä kehity enää lainkaan.

Jokaisessa meistä asuu pieni piirtäjä. Joissain sen ovat runnoneet henkiahieveriin kilpailuyhteiskunta ja fasistinen koulutusjärjestelmä, mutta jos ei ole vielä niin aivokuollut, että seuraa Big Brotheria, sen pitäisi olla hengissä ja elvytettävissä.

Elokuvan tekemistäkin voidaan pitää piirtämisenä. Siinä piirretään valolla filmille tai kennolle. Piirtäminen on aivojen työtä, jossa kädetkin ovat vain apuväline, jonka käyttöä on harjoiteltava. Aivo on lihas ja jos lihasta ei käytetä, se surkastuu. On tärkeää, että aivot ovat saaneet haluamansa ravintoa paitsi ruoan, myös musiikin, sarjakuvien, kirjallisuuden ja muun kulttuurin parissa. Niiden on oltava hyvin levänneet, mutta virkeässä tilassa. Sitten tarvitaan vain paperia ja kynä tai pari. Piirtämisoppaita, jos sellaisia päätyy lukemaan, ei kannata ottaa kirjaimellisesti, kuten ei muitakaan ohjeita. Riittää kun sisäistää itselleen tärkeältä tuntuja asioita ja ottaa ne omakseen sen sijaan, että vain

tekisi niin kuin kirjassa neuvottiin. Oppaista voi saada tietoa siitä, mikä on mahdollista ja millä keinoin.

Ei pidä turhautua, jos ei heti onnistu. Aina voi yrittää uudelleen ja aloittaa alusta. Mitään ihmeitä ei tarvita. Älä yritä tehdä täydellistä, vaan ainoastaan niin hyvää kuin on olosuhteiden puolesta mahdollista. Periaatteessa riittää kun pystyy ilmaisemaan eri kuvaelementtien sijainnin kuvassa, sekä tarvittaessa niiden ja kameran liikkeitä suuntaa antavasti nuolilla ja useampia kuvia käyttäen. Apuna voi käyttää selittäviä tekstejä. Usein kuvan ohella on selostus sen tapahtumista ja mahdollisesta sen aikana käytävästä dialogista.

Kuvakäsikirjoituksessa on vielä yksi ulottuvuus vähemmän käytettävissä kuin elokuvassa. Kuva, jolla tulee olemaan ajallinen kesto ja joka yleensä sisältää liikettä, pitää onnistua ilmaisemaan liikkumattomalla piirroksella. Sarjakuvissa liike tapahtuu kuvien välissä, näkymättömässä tilassa, lukijan mielikuvituksessa. Jos liikkeen ilmaiseminen oikein kuvakäsikirjoituksessa on oleellista tai halutaan elävöittää sitä, voidaan siitä piirtää useampi kuva. Tarvitaan vain kuva liikkeen alusta, keskeltä ja lopusta, kun katsoja jo täydentää välit ja saa varsin hyvän vaikutelman liikkeen luonteesta ja kulkuradasta.

Kun liike ilmaistaan vain yhdellä kuvalla, on valittava joku näistä kolmesta. Alussa liikkeessä on vielä jännite, joka on purkautumaisillaan. Keskellä se on juuri purkautumassa ja lopussa se on jo purkautunut ja vaikuttanut mahdolliseen kohteeseensa. Klassisissa supersankarisarjakuvissa iskut näytetään yleensä loppuvaiheessaan, kun isku on jo osunut kohteeseensa ja lyöjän käsi on ojentunut. Näin iskun voima käy paremmin ilmi. Uhkaavassa tilanteessa painostava tunnelma taas saadaan aikaan, kun näytetään liikettä ennen sen purkautumista, kuten jännitettyä joustaa tai iskuun kohotettua veistä. Hypyt ja ilmalennot näytetään usein liikkeen keskivaiheilta, jolloin niiden

suuruus käy ilmi – välimatka kattojen välissä on pitkä ja sankarin pitää ilmassa vain hänen liike-energiansa. Jos seuraavalle katolle pääsy on hilkulla tai ei onnistu, voidaan lisäksi käyttää kuvaa liikkeen loppuvaiheesta. Kuvakäsikirjoituksessa voi aina käyttää yksittäisen kuvan ohella nuolia, joilla ilmaistaan liikeradat ja -suunnat.

Kuvissa, joissa ei ole oleellista liikettä, valitaan piirrettävä hetki ennen kaikkea intuitiivisesti, mutta yleensä se on varmaan siitä kohtaa, jossa kuvan oleellinen sisältö käy ilmi. Tällaiseen kuvaan on helppo mielikuvituksessa täydentää, mitä on tapahtunut juuri ennen kuvaa ja mitä tapahtuu heti sen jälkeen.

8 LOPUKSI

On selvää, että esitykseni on joiltain osin vaillinainen, eikä esimerkiksi suojaviivaa ole käsitelty laisinkaan, mutta lienee anteeksiannettavaa, ettei näin suppea tutkielma kykene täysin kattamaan aihetta, josta on kirjoitettu kokonaisia kirjoja. Käyttämästäni lähdemateriaalista voin suositella jatkolukemiseksi erityisesti Marcie Begleiterin kirjaa *From Words to Images*. Siinä on selkeästi ja suorasukaisesti kerrottu kuvasuunnittelun tekniikoista ymmärrettävällä kielellä. Teoriaa elävöittävät sitaatit lukuisilta taiteilijoilta ja tarinat sattumuksista Begleiterin ja hänen kollegoidensa uran varrelta. Steven D. Katzin *Film Directing Shot by Shot* on myös tutustumisen arvoinen johdatus kuvakerronnan ja visualisoinnin tekniikoihin, mutta se menee mielestäni liiaksi yksityiskohtiin ja yrittää antaa valmiita ratkaisuja, eikä siksi ollut ainakaan omalle mielikuvitukselleni kovin kiihottava. Scott McCloudin *Sarjakuva – näkymätön taide* on sarjakuvamuotoinen tutkimus sarjakuvan luonteesta ja samalla hyvin informatiivinen teos kenelle tahansa kuvakerronnasta kiinnostuneelle.

Kaikki suoraan kuvasuunnittelua käsittelevät tekstit, joita löysin, olivat oppaita tekijöille. Kovin syvällistä pohdintaa kuvasuunnittelun luonteesta ja elokuvanteosta niissä ei ollut, mikä heijastuu omaankin työhöni, josta aivan ensimmäisistä suunnitelmista poiketen tuli jonkinlainen kuvasuunnittelun esittely henkilökohtaisesta näkökulmasta. Siitä ei tullut vertailevaa tutkimusta, jossa olisi selvinnyt eroavaisuudet elokuvan tekemisessä ilman suunnitelmia tai niiden kanssa. Nuo ajatukset eivät kenties olleet vielä kypsiä poimittavaksi, eivätkä ne saaneet tukea lähdemateriaalista, joten päädyin yksinkertaisesti käymään läpi kuvasuunnittelun vaihe vaiheelta, tuoden samalla ilmi omia kokemuksiani, näkemyksiäni ja parhaani mukaisia, toivottavasti vakavasti otettavia yrityksiä ajatella asiaa.

Luonnostelu tuottaa huolitellumpia piirroksia kuin ilman luonnoksia piirtäminen. Joskus tilanne kuitenkin vaatii nopeaa toimintaa, jotta häilyvä ajatus saadaan paperille ennen kuin se haihtuu. Joskus sydäimestä iskee salama, joka kynän kautta välittyy paperille, eikä siinä ole aivoilla aikaa edes rekisteröidä tapahtunutta. Maalipisarat voivat roiskahtaa upeaan asetelmaan kankaalle sattumalta, ilman tietoista harkintaa. Kaikki tämä voi tapahtua elokuvaa tehdessä. Se ei tapahdu itsestään, vaan vaatii tekijältään sinnikkyyttä tehdä asioita omalla tavallaan ja herkkyyttä tunnistaa onnekkaita vahingot yhdentekevistä.

Minua ärsytti opiskeluni alkuaikoina se, että kaiken sanottiin jo olevan tehty. Maailmassa on lukemattomia asioita, joita ei ole vielä tehty. Kahden täsmälleen samanlaisen asian tekeminen on sitä paitsi mahdotonta. Tietenkin on olemassa kaavoja ja konventioita. Jos ei niitä olisi, ei niitä voisi rikkoa. Tai käyttää hyväkseen ja sitten rikkoa. Jos todella on rehellinen itselleen ja tekee sitä mitä itse haluaa, eikä sitä mitä kuvittelee muiden haluavan, uskoisin kenen tahansa kykenevän tekemään elokuvan, jollaista ei aikaisemmin ole tehty.

Kuvasuunnittelu on yksi askel tuolla polulla. Se on askel, jonka voi ottaa, jos haluaa varmistaa jalansijansa. Sen yli voi harpata, mutta silloin voi horjahtaa metsään. Sieltä saattaa löytää seikkailuita tai ei yhtään mitään. Sinne voi eksyä, kuolla janoon ja tulla muurahaisten syömäksi. Jos pysyy polulla, on yksi asia varma: polkua ei olisi, ellei se johtaisi jonnekin. Kannattaa siis ehkä käydä katsomassa mihin polku vie, tai ainakin merkitä se ennen kuin lähtee samoilemaan umpimetsään tai alkaa raivaamaan omaa polkua.

LÄHTEET

Begleiter, Marcie, 2001 "From Word To Image: storyboarding and the filmmaking process" Studio City, Kalifornia, Michael Wiese Productions

Katz, Steven D., 1991 "Film directing shot by shot : visualizing from concept to screen" Studio City, Kalifornia, Michael Wiese Productions ja Focal Press

McCloud, Scott, 1993 "Sarjakuva – näkymätön taide" Helsinki, The Good Fellows

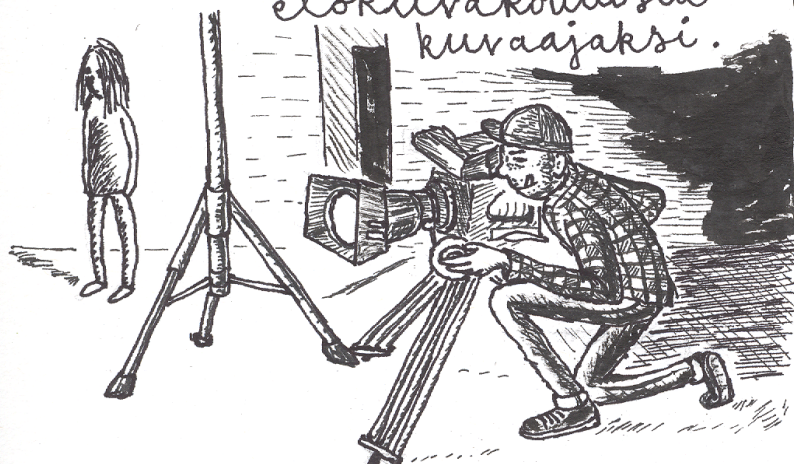
Hart, John, 2008 "The Art of the Storyboard: A Filmmaker's introduction" Burlington, Elsevier ja Focal Press

10.12.2010 http://en.wikipedia.org/wiki/Bayeux_Tapestry

10.12.2010 <http://en.wikipedia.org/wiki/Storyboard>

10.12.2010 http://en.wikipedia.org/wiki/Winsor_McCay

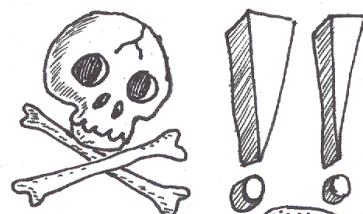
Kuka olisi uskonut?
Minä, Jussi Toppari valmistun
elokuvakoulusta
kuvaaajaksi.



Miten tähän
on tultu?

Mitä tämä tarkoittaa?

PORTOLI



Olen aina ollut
kiinnostunut
sarjakuvista



Yläaste

Pürtelin niitä läpi
peruskoulun ja lukion.



NAAMA!

SAATANA!

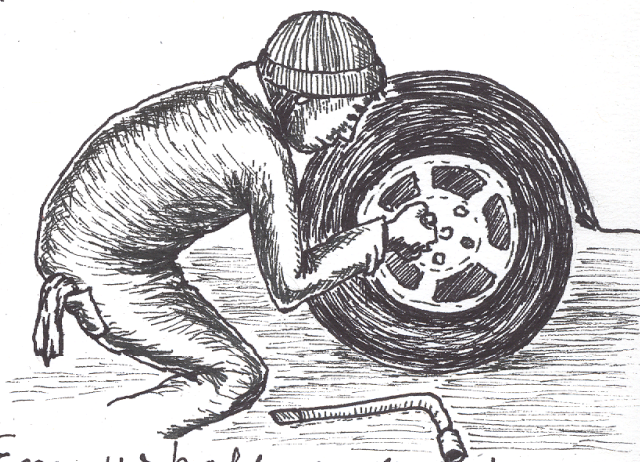
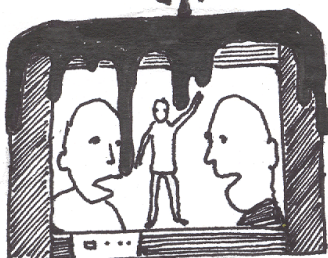
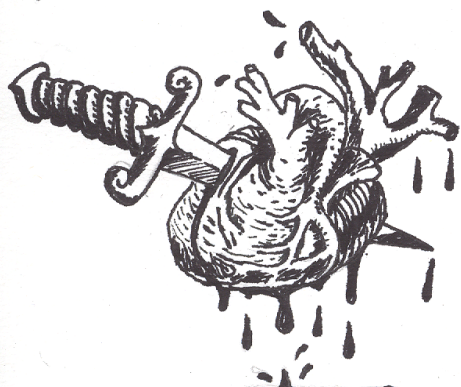
Lukiossa ne
olivat dadaa

①

Yläasteella niihin
liittyi aina ufot ja mopot
tai väkivalta ja skeittaus



Mahtui joukkoon
yksi rakkaustarinakin.



En uskaltanut edes
ajatella, että voisin
pürtää eläkseni.

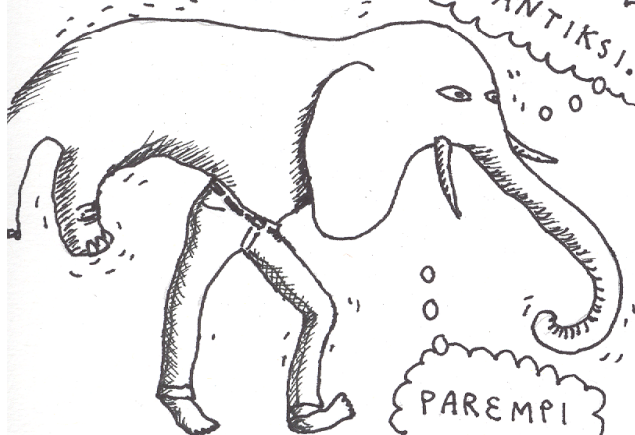
Tuon rakkaustarinan
jälkeen turrutin
itseni katsomalla
lukemattomia elokuvia.



Elämäni tun-
tui merkityk-
settömältä.

Luulin
tulevani
hulluksi.

KAS VAIN.
MUUTUN
ELEFANTIKSI.



PAREMPI
NIIN

②

HAH!

EI SE NYT
IHAN NOINKAAN
MENNYT.

HAIN ELOKUVAKOU-
LUUN, Koska
HALUSIN OPPIA
KUVAKERRON-
NASTA
ENEMMÄN,
EIKÄ MINULLA
OLLUT MUUTA-
KAAN TEKEMISTÄ.



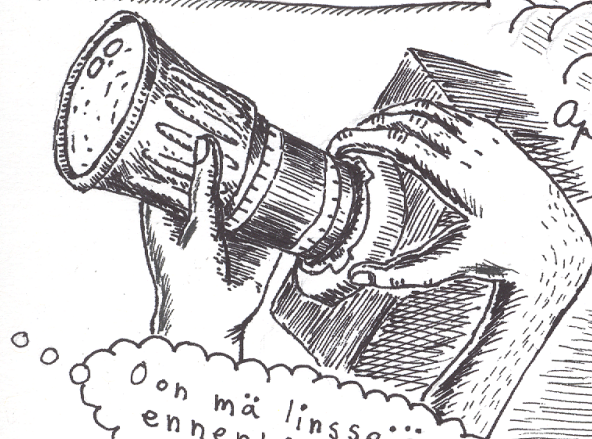


Kaikesta huolimatta jossain vaiheessa jopa uskoin tehneeni oikean valinnan



Sittemmin olen opettanut juomisen ja ajatukseni ovat kirkastuneet.

Opis keluvuoteni olivat ristiriitaista aikaa.



Opin paljon asioita huomaamattani



Ei sitä siihen voi laittaa ku sen tarvii tohon



TV-TYÖN KURSSI.
HARVINAISTA HERKKUA:
ULKOPUOLINEN OPETTAJA

Öh...
emmä oikeen
tiä voiks täst
sanoo mitään
ku tää on
niin laaja
aihe.
Oisko teillä
mitään
kysyttävää?

Katoikko
Big Brotherin
eile?

Joo, ei
vittu...
Höhö.

En aina samaistunut tovereihini

Kuvaaminen tuntui hyvältä kompromissilta taiteen ja "kunnollisen" ammatin välillä.

Pidän siitä.
Pidän kameroista.

En päätenyt ohjaajaksi tai kirjoittajaksi muun muassa siksi, että ideoitani pidettiin outoina enkä saanut niille vastakaikua.

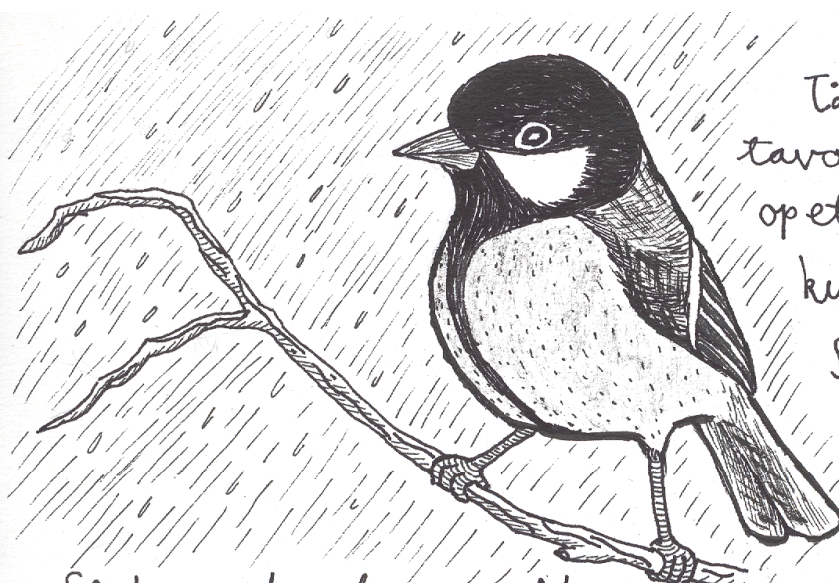
Arvostan esimerkiksi Mies Mikkosta sitä, että hän tekee mitä haluaa



muiden mielipiteistä välittämättä.



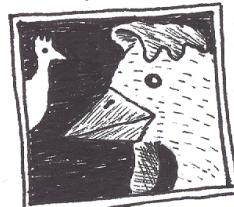
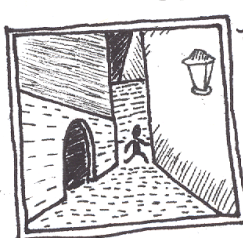
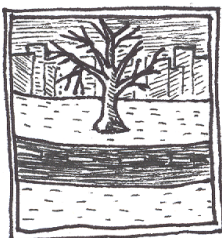
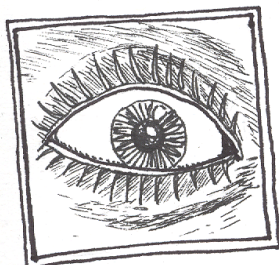
Itse olen päätenyt ajattelemaan, että on helpompaa tehdä mitä haluaa jollain muulla, kuin elokuvan saralla. ⑤



Tällä hetkellä
tavoitteenani on
opetella piirtämään
kunnolla.

Se on suuri
tavoite, vaikka
pohjaa onkin.

Elokuvakoulun aikana ei ole tullut
paljoa pürreltyä.



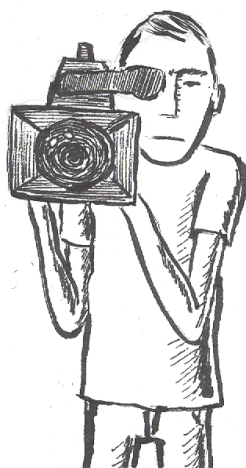
Ensimmäisinä vuosina tein pari
kokeellisempaa videota.



Nautin niiden tekemisestä,
mutten lopulta nähnyt
niillä tulevaisuutta.

Olin pettynyt, kun ihmi-
set eivät ymmärtäneet
niitä.

Eiväthän he
ymmärrä uniaankaan,
ja silti katsovat
niitä.



Koska tarinattomuutta ei
elokuviissa katsottu hyvällä,
eikä minulla tuolloin ollut
tarinoita kerrottavana, päätin
auttaa muita kertomaan tarinansa
kuvaamalla heidän elokuviaan.

⑥

